Maestría en Ajedrez







Foto: Anne Madsen

Jacob Aagaard
Nacido en Dinamarca

- *Nacido en Dinamarca*
- *Campeón Juvenil Dinamarca 1993*
- *Maestro Internacional en 1997*
- *Campeón en Hafnafjordur 1997*
- *3 normas de GM en el año 2004. Rilton Cup en Suecia, Campeonato de Escocia y Arco Open (vencedor)*
- *Vencedor del Campeonato de Escocia con 8/9*

El libro "Maestría en Ajedrez" fue elegido LIBRO DEL AÑO por la prestigiosa Chesscafe en 2002

MI JACOB AAGAARD

«MAESTRIA EN AJEDREZ»

EDITORIAL CHESSY
http://www.editorialchessy.com

ESCUELA SHIROV ONLINE
http://www.shirovonline.com

MI JACOB AAGAARD

Traducción Inglés-Castellano:
Ferrán Gómez

EDITORIAL CHESSY
http://www.editorialchessy.com
Urb. Puerta Vetusta nº 19
Sta Eulalia de Morcin (Asturias)
Teléfono: 985 78 34 81
webmaster@editorialchessy.com

Diseño de Portada: Sonsoles Pérez Bárez

I.S.B.N: 84-934104-8-9
Depósito Legal: AS-5.898/05

Impresión: ASTURGRAF
Impreso en España

EDITORIAL CHESSY

Director General: Alfonso Romero Holmes
Webmaster y Maquetación: Arturo González Pruneda

INDICE

SISTEMA DE SIMBOLOS

En el libro se utilizan símbolos ajedrecísticos y abreviaturas ampliamente conocidos En todo caso, una vez más recordaremos lo ellos significan

=	juego igual
∞	posición incierta
⩲	las blancas están algo mejor
⩱	las negras están algo mejor
±	las blancas están mejor
∓	las negras están mejor
+-	las blancas tienen ventaja decisiva
-+	las negras tienen ventaja decisiva
≅	con compensación por el material
→	con ataque
↑	con iniciativa
⇄	con contrajuego
!	muy buena jugada
!!	excelente jugada
?	mala jugada
??	grave error
!?	jugada que merece atención
?!	jugada de dudoso valor
□	única jugada

PROLOGO a la edición española de «MAESTRIA EN AJEDREZ»

Este libro es una combinación de mis dos primeros libros que no trataban sobre teoría de aperturas. He incluido el mejor material de *Excelling at Chess* y de otro libro sobre el mismo tema *Excelling at Positional Chess*. Cuando encontré tiempo para escribir *Excelling at Chess Calculation* y *Excelling at Technical Chess* en 2003-4, me di cuenta de que eran mucho mejores que los dos primeros de la serie (*Excelling at Combinations* es un libro sobre combinaciones y seguramente no puede ser comparado con los otros) y tuve la idea de una nueva edición de *Excelling at Chess (Maestría en Ajedrez)*, donde la parte menos trascendente de los dos primeros libros fuese eliminada y naciera así un nuevo libro, elaborado a partir de los otros dos, para corresponderse con los tres últimos de la serie. Yo sabía perfectamente que nunca sería publicado en inglés, pero hubieron contactos para una edición en italiano. Por diversos motivos, el libro en italiano no pudo ver la luz, pero mi amigo Alfonso Romero Holmes respondió positivamente a la versión española. Así que, ¡aquí está!

Jacob Aagaard, Glasgow diciembre de 2005.

BIBLIOGRAFIA

Cuando escribía este libro llegaron a mis manos algunas de las siguientes obras, que cito a continuación. Seguramente debe haber trabajos igual de buenos, pero no puedo recordar quién los escribió o si son específicamente relevantes, y algunos títulos son omitidos ya que sólo presentaban una o dos buenas ideas junto con un montón de falsedades.

Lo que he escrito en este libro es lo que realmente creo. Cuando cito a otros lo hago a menudo de memoria, y he decidido que en este proyecto no debo perder mucho tiempo «confirmando» mi memoria.

La lista de libros que figuran a continuación es, además de parte de los cimientos de esta obra, una lista de lecturas recomendables.

Elie Agur: *Fischer – His Approach to Chess*

Un trabajo realmente notable, la idea es un manual de medio juego basado en ejemplos de Fischer – no partidas completas, pero sí muchas posiciones críticas. Probablemente el mejor libro jamás escrito sobre Fischer.

Jonathan Rowson: *Los Siete Pecados Capitales*

Una magnífica obra. Rowson ha leído los libros más importantes sobre la mente y usa sus conocimientos en esta obra. Lo que particularmente me gusta es que sabe dónde acaban sus conocimientos y no intenta ir más lejos. No sé si este libro os convertirá en mejores jugadores o si sus teorías son correctas, pero pasaréis un buen rato leyéndolo.

John Watson: *Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*

Este libro está muy bien estructurado y presenta numerosos buenos ejemplos. Aún así, a veces me da la sensación que la línea de argumentación de Watson es insuficientemente autocrítica.

Mark Dvoretsky: *Técnica para el Jugador de Torneo, Secretos del Juego Posicional, Attack and Defence* y *Secretos de Entrenamiento.*

El maestro de la literatura ajedrecística. El mejor entrenador de nuestro tiempo. Estos libros se centran en el final, la profilaxis, el

cálculo y otros temas más generales, respectivamente.

Jonathan Tisdall: *Improve your Chess now*

Combinando los dos primeros capítulos de este libro con *Attack and Defence* de Dvorestky obtendréis la manera correcta de introducirse en el entreno del cálculo.

Israel Gelfer: *Positional Chess Handbook*

Simplemente una maravillosa colección de ejemplos.

***New In Chess Magazine* (1992 and 2000)**

Me gusta meterme en la cabeza de los grandes jugadores. En ningún otro lugar lo podréis hacer tan a menudo como en NIC.

Alexei Shirov: *Fuego en el Tablero I y II*

Shirov comenta sus partidas y habla de sus ideas. La mejor colección de partidas de los 90 (junto con la autobiografía de Xie Jun), a diferencia de los libros realizados rápidamente sobre Anand, Sokolov, Khalifman y Kramnik.

Mikhail Tal: *Tal-Botvinnik 1960*

Cuando Tal habla sobre su experiencia a la hora de jugar este match uno ya nunca más se preocupa sobre variantes y la corrección de las ideas, ¡se nos recuerda que el ajedrez es un juego!

OTROS LIBROS:

***Attack and Defence*, Mark Dvoretsky and Artur Yusupov (Batsford 1998)**

***Can you be a Positional Chess Genius?*, Angus Dunnington (Everyman 2002)**

***Can you be a Tactical Chess Genius?*, James Plaskett (Everyman 2002)**

***Fischer – His Approach to Chess*, Elie Agur (Cadogan 1996)**

***Instructive Modern Chess Masterpieces*, Igor Stohl (Gambit 2001)**

***Secretos del Juego Posicional*, Mark Dvoretsky y Artur Yusupov (Meran 2004)**

***Positional Sacrifices*, Neil McDonald (Cadogan 1995)**

***Practical Chess Psychology*, Amatzia Avni (Batsford 2002)**

***School of Chess Excellence 1-3*, Mark Dvoretsky (Olms 2001-2002)**

***Secrets of Chess Intuition*, Alexander Beliavsky and Adrian Mikhailchischin (Gambit 2002)**

***Técnica para el jugador de torneo*, Mark Dvoretsky and Artur Yusupov (Meran)**

***El Medio Juego en Ajedrez I y II*, Euwe y Kramer (Catalán)**

***The Road to Chess Improvement*, Alexander Yermolinsky (Gambit 2000)**

***Los Siete Pecados Capitales*, Jonathan Rowson (La Casa del Ajedrez 2005)**

***Piense como un Gran Maestro*, Alexander Kotov (Fundamentos)**

***Secretos de Entrenamiento*, Mark Dvoretsky y Artur Yusupov (Hispano-Europea)**

***Understanding the Sacrifice*, Angus Dunnington (Everyman 2002)**

Entregas periódicas y bases de datos:

Chessbase Megabase 2002
Schacknytt
Informador ajedrecístico
The Week in Chess

INTRODUCCIÓN

Es difícil darse cuenta, de repente, que ya han pasado 4 años desde que empezara a escribir *Excelling at Chess*. Sinceramente, tengo la sensación de que no hace más de unos minutos que empecé a teclear las primera frases en el apartamento de Coach y Sandra, en Lmsterdam, cuando no tenía la habilidad para ordenar mis ideas, ni el valor de mis convicciones para presentarlas con total seguridad. En lugar de eso, incluí mucho humor, de manera que en realidad el libro se convirtió más en una parodia que en cualquier otra cosa. Ahora sé que la gente en realidad está interesada en lo que tenía que decir y que no tenía necesidad de disfrazarlo ni disfrazarme. Aún así, encuentro muy entretenido el enfoque del libro. El experimentado autor de ajedrez que soy actualmente no escribiría un libro así, ¡pero probablemente envidiaría la habilidad del joven para hacerlo!

Este libro está dominado por una sola idea, descrita en su inicio: *¡Piensa como un humano y...consigue la maestría en ajedrez!* Cada capítulo está basado de algún modo en la comprensión del ajedrez en la forma en que el ser humano piensa, y no en cómo piensan los ordenadores. Los humanos entienden el ajedrez a través de patrones e ideas; sin embargo, los ordenadores no tienen ninguna sofisticación y no comprenden nada que no puedan calcular. Existe la tendencia entre los escritores modernos a dejar de pensar por ellos mismos y permitir a los ordenadores encargarse de ello. Así pues, las variantes parecen tener más importancia en nuestra manera de resolver un problema posicional (lo son, obviamente, cuando se trata de táctica, ya que táctica significa básicamente el cálculo de variantes).

En su vida pública, este libro era algo ligeramente distinto, el intento de deshonrar al Maestro Internacional John Watson. Estoy seguro de que cualquiera que lea este libro con la mente abierta no encontrará nada ofensivo en mis menciones sobre la obra de John Watson y de su libro *Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*. A pesar de ello, John escribió un furioso comentario sobre mi libro, titulado «La Defensa Watson» en diversas páginas web y, lo que debería haber sido una amistosa discusión sobre reglas en ajedrez, se convirtió en un combate mortal librado sobre papel impreso. ¿Por qué sucedió esto? En primer lugar, John no apreció mi sentido del humor. De hecho, ¡no creo que lo entendiera en absoluto! Para el ejemplo Rowson-Frankling, Inglaterra 1995 (página 41) Watson simplemente dice que su libro sólo trata temas posicionales y no de táctica. ¿Acaso significaba esto que Watson, de algún modo, se tomó este absolutamente ridículo análisis pseudofreudiano de la psique de Jonathan Rowson en serio? Nunca lo sabremos.

Obviamente, no todos nosotros tenemos el mismo sentido del humor, pero hubo algún otro grave malentendido en el comentario de John Watson. El más importante fue que, en cierta manera, se sintiera atacado (La Defensa Watson). De acuerdo, por supuesto tenía derecho a hacerlo, pero en mi libro una y otra vez digo que el de John es bueno.

En algún momento él cita las siguientes palabras mías: «*Realmente adoro el libro de Watson, pero por motivos distintos a los que él pretendía. Lo veo como un cúmulo de grandes ejemplos del juego moderno posicional, una especie de «grandes éxitos» de los mejores libros de los últimos diez años*». El se detiene aquí y dice que cualquiera puede ver que es más que eso. Por lo tanto, puedo seguir tal como expongo en el libro: «*Watson es bueno observando muchos cambios respecto a lo que se puede hacer en el ajedrez posicional, pero creo que extrae conclusiones*

erróneas. Yo buscaría la lógica detrás de los ejemplos – en lugar de presentar la lógica aplicada a otras estructuras – e ilustrar su insuficiencia.»

Este continúa siendo mi verdadero problema con los libros de John. Hay muchas preguntas sin resolver en sus dos libros. Decir «cálculo» no es una respuesta que me satisfaga y esto es porque yo realmente quiero entender qué está sucediendo y no creo que la falta de reglas sea la respuesta, pero en su lugar creo que una comprensión general de lo que está sucediendo (reglas/pautas) puede ayudar a desarrollar nuestra intuición.

Un motivo importante por el que los jugadores más fuertes apenas hablan de reglas es porque entienden todas estas cosas y, por lo tanto, no es lo que decide sus partidas. Comparémoslo con conducir un coche. Al principio, se reciben multitud de normas y técnicas, por no hablar del código de circulación. ¡No penséis que son menos cuando hablamos de un piloto de Fórmula 1! Aún así, todos los conductores conocen lo básico tan bien que les sale de manera automática. Lo mismo sucede con los jugadores realmente fuertes (+2700). Aún así, tan pronto como se baja a 2650 uno ve fuertes grandes maestros que no saben lo básico de, digamos, los finales. En este libro encontraréis ejemplos de esto. Sin embargo, cuando dos jugadores de 2700+ llegan a un final de «tablas muertas», no tiene sentido seguir jugando porque ambos saben cómo hacer tablas fácilmente.

Otro hecho destacable es que la tradición ajedrecística norteamericana, representada por Watson, está basada únicamente en el talento. No hay entrenamiento organizado y, por lo tanto, la gente aprende ajedrez de forma distinta a como lo hacen en Europa del Este. El único gran jugador norteamericano de la época moderna (Reshevsky y Fine no son relevantes para esta discusión) fue Robert Fischer, que estudió todo el material ajedrecístico de la Unión Soviética que pudo conseguir. Aparte de él, ningún jugador alcanzó el mismo nivel que el de los de Europa del Este con su tradición de entrenamiento, que, en el fondo, tienen algún tipo de orientación basada en reglas. Así pues, las impresiones de Watson de cómo el ajedrez se juega actualmente analizando el juego de los mejores jugadores norteamericanos no es relevante para nadie fuera de su área de interés - ¿cómo se juega mejor al ajedrez?

Aún así, otro problema con sus libros es que no se discute seriamente qué sucede fuera del tablero, cómo se desarrolla el talento y similares. El usa los términos «intuición» y «reconocimiento de patrones» sin ofrecer ninguna teoría de cómo se desarrollan. ¿Cómo es que los jugadores formados en Europa del Este dominan el panorama ajedrecístico? ¿Trabajan más duro? Personalmente, no lo creo. Trabajan de forma más inteligente. La intuición se desarrolla, no sólo viendo muchísimas posiciones, sino extrayendo conclusiones de ellas e intentando descubrir los principios que gobiernan la posición y cómo nos permiten llegar a dichas conclusiones. El trabajo de mi buen amigo Mark Dvoretsky está basado en esta noción. Creo que sus alumnos han obtenido mejores resultados que los jugadores de EE.UU. en los últimos 20 años, sin contar todos los norteamericanos nacidos en la antigua Unión Soviética. En 2004 esta era la situación de los 6 miembros de su equipo olímpico masculino.

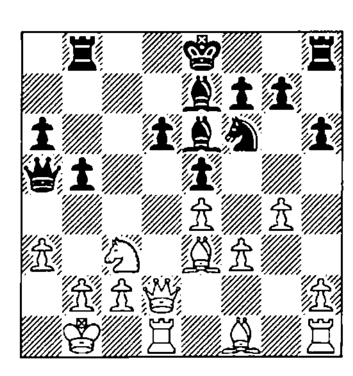
En su «defensa» Watson señala correctamente que no estoy siendo del todo justo con su libro. Exagero nuestras diferencias un poco más de lo que debo, sólo para que las cosas sean evidentes. El, por su parte, hace de un grano una montaña extrayendo conclusiones ilógicas de lo que yo afirmo y escrutando cada línea de cada página para demostrar qué estupidas son dichas conclusiones. No estoy seguro de si merezco algo mejor, ¡pero tampoco lo merece él!. Si leéis su texto, tendréis la impresión de que Lasker, Tarrasch y todos los demás que empezaron a describir las reglas del ajedrez

eran estúpidos ya que no pudieron comprender algunas de las obvias afirmaciones de Watson. Sin embargo, no eran estúpidos en absoluto y su comprensión del ajedrez claramente sobrepasaba tanto la de Watson como la mía. Por lo tanto, cuando estos gigantes realizaban alguna afirmación sobre los fundamentos del ajedrez, sería bueno entenderlas de un modo inteligente. Por supuesto, él podría haber extendido esta cortesía a mi persona, pero no necesito tanto.

Un problema general de los libros de Watson es el nivel del material. Veamos un ejemplo que encontré al azar cuando leí por primera vez el comentario de Watson sobre mi libro. Quería saber si realmente yo había sido completamente injusto, y la respuesta fue tanto sí como no. Por un lado, tengo todavía muchos temas pendientes con su libro, que pueden derivarse del hecho de que Watson no es un jugador muy fuerte y su enfoque sin reglas del ajedrez le ha dejado con menos comprensión posicional de la que tiene mi aproximación basada en las reglas.

En ***Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*** **Watson** comenta la famosa partida **Ivanchuk-Anand, Match de Linares (1) 1992.** *Aquí primero expondré la página y media de Watson y entonces añadiré mis propios comentarios:*

«Para acabar esta sección, echemos un vistazo a un brillante ejemplo reciente, que ilustra la apertura de mente de los jugadores actuales en relación a este tema:



Ivanchuk-Anand

1ª Partida del Match, Linares 1992

Esta es una posición típica de la Siciliana. Ahora el blanco inicia un proceso de simplificación estándar:

16.♘d5 ♛xd2 17.♘xf6+? gxf6!!

Pero él no había tenido en cuenta esta magnífica respuesta. Hubiera sido normal 17...♗xf6 18.♖xd2 ♔e7 19.h4, y el blanco «quizá está algo mejor» (Anand).

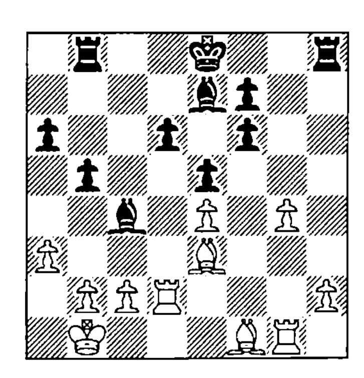
18.♖xd2 h5!

Anand comenta: «A simple vista el blanco está mejor, o al menos no está peor, debido a la dañada estructura negra de peones. Aún así, en realidad el blanco está claramente inferior. Si el blanco pudiera consolidar su estructura de peones del flanco de rey mediante h3, entonces estaría mejor, pero ahora mismo no es posible.»

19.♖g1

Anand ofrece 19.♗e2 hxg4 20.fxg4 ♖h3 con ventaja negra.

19...hxg4 20.fxg4 ♗c4!!



Una jugada paradójica que sigue el espíritu moderno. Esto evita h3, pero al aparentemente altísimo precio de cambiar el magnífico alfil negro por el malísimo alfil del blanco.

¡Observad las debilidades en d5 y f5! Anand comenta: «El *mal* alfil negro de e7 protegerá sus peones mientras otros son intercambiados, llevando eventualmente la lucha a un final de peones pasados centrales.» En la segunda parte, escucharemos a Suba ampliar su afirmación de que «¡los alfiles malos protegen peones buenos!»; éste es un clarísimo ejemplo.

21.b3 ♗xf1 22.♖xf1 ♖h3

«Parece que el negro ha cometido toda una serie de pecados posicionales: permitiendo peones doblados en la columna «f», proporcionando al blanco un peón pasado exterior en «h» y cambiando su alfil *bueno* mediante ...♗c4; aún así, está mejor. ¿Paradójico? Sí, pero esto no significa que las antiguas reglas clásicas se hayan detenido durante el transcurso de esta partida.» (Anand). Continúa explicando que su torre en h3 incordia al blanco y que el negro dispone de un plan a largo plazo basado en cambiar su peón «d» por el blanco de «e» y su peón «f» por el blanco de «g» mediante ...f5, para conseguir peones pasados centrales.

Bueno, deduzco que hay dos formas de ver esto, pero creo que la mayoría de la gente diría que estas reglas sólo han sido «aplazadas» durante esta partida, ¡pero también hemos visto que son directrices erróneas! La gracia de las reglas es que permiten al jugador utilizarlas en lugar de cálculos extremadamente largos para poder entrar con seguridad en determinado tipo de posiciones, como Ivanchuk ha hecho aquí. Por supuesto, si consiguiendo un alfil mejor y una clásicamente superior estructura de peones (agujeros en d5 y f5), el blanco hubiera consentido un ataque de mate, uno podría argumentar que, después de todo, no se puede esperar mucho de las reglas. Pero cuando, en una posición simplificada, con el alfil de e7 que no aporta ninguna actividad, la mera presencia de una torre activa puede hacer que una posición como esta sea favorable al negro, creo que podemos cuestionar con justicia si las reglas sirven a su propósito. Vamos a plantearlo de otra manera: ¿cuántos jugadores en todo el mundo hubieran hecho 17...gxf6, al mismo tiempo que preveían 20...♗c4 (o aunque hubiera sido así, hubieran acabado jugando 20...♗c4 teniendo en cuenta la gran ventaja que se cedía)? Intuyo que muy, muy pocos (al fin y al cabo, el propio Anand concede la valoración «!!» a ambas jugadas). ¿Pero por qué? Porque nosotros hubiéramos rechazado esta combinación de ideas por principios. Depositamos nuestra fe en estas reglas y dogmáticamente asumimos que el mejor alfil y la mucho mejor estructura de peones favorecerán al blanco. Esta es una de las habilidades de los jugadores contemporáneos, y especialmente de los mejores, jugar la posición por ella misma, no las ideas abstractas de la posición. De hecho, como veremos, el desarrollo de esta noción tan simple caracteriza la mayoría del progreso que el ajedrez ha realizado en la época contemporánea.

Volviendo a la partida, lo que sigue es complejo y poco claro, pero su esencia es que la previsión de Anand en relación a los peones pasados (¡que sólo se hacen notorios 12 jugadas después de su primera decisión!) se hace realidad.

23.♖e2?!

Era mejor 23.♗g1, tras lo cual Anand proporciona unos largos análisis basados en 23...♔d7 24.♖d3 ♖h4!, quedando mejor el negro en cada variante.

23...♔d7 24.g5

Anand pasa de largo esta jugada de aparente colaboración (ayuda al negro a conseguir sus peones pasados), sin añadir ningún comentario. Pero mediante ...♖g8, podría haberlo forzado igualmente.

24...♔e6 25.gxf6 ♗xf6 26.♗d2 ♗e7! 27.♗e1 f6 28.♗g3

La reorganización ha llegado un poco tarde, pues ahora el negro consigue jugar ...d5.

28... d5 29.exd5+ ♔xd5 30.♖f5! ♔c6! 31.♖fe2? Anand destaca que la última posibilidad real para el blanco era 31.♖f3!, forzando 31...♖h7 32.♖c3+ ♔b7, y dice que el negro tiene por delante una «dura labor técnica». El resto de la partida gira en torno a preparar el avance de los peones pasados:

31... ♖h6 32.♔b2 ♔d7 33.♖e2 ♗d6 34.♖f3 ♖c8! 35.♗e1 ♔e6 36.♖d3 ♖h7 37.♖g3 ♗c5 38.♔a2 ♖d7 39.♖c3 ♖cc7 40.h4 ♖d1 41.♗f2 ♗d6 42.♖g3 e4!

«Después de tanto lío alrededor de los peones pasados negros, ¡ahora entrega uno de ellos! Aún así, ganará la calidad.» (Anand).

43.♖xe4+ ♗e5 44.♖xe5+ fxe5 45.♔b2 ♖d2

[0:1]

¡Una gran partida!. Veremos otros ejemplos de posiciones creativas e inusuales de peones doblados en la segunda parte.

Honestamente creo que este fragmento es un fiel reflejo de cómo Watson ve todo el tema y de que puedo explicar mis diferencias haciendo comentarios al respecto.

En primer lugar, me da mala espina cuando Watson menciona los agujeros en las casillas d5 y f5. Esto me recuerda al desafortunado joven que, orgulloso, se presentó ante Nimzovich con una columna abierta que tenía dominada. Por desgracia, todas las piezas pesadas habían sido cambiadas y el control de la columna abierta no servía para nada. Lo mismo sucede en este caso con las casillas d5 y f5. ¿Concretamente, qué piezas podría el blanco usar para aprovechar esos cuadros débiles? ¿Las torres? En *Excelling at Technical Chess* yo escribía que una regla es sólo útil si entiendes por qué es una regla. Aquí las casillas débiles no son importantes. Como tampoco lo es el alfil malo de e7. Lo que importa es que el blanco tiene muchos peones débiles y que el negro ha conseguido activar sus piezas. Porque esto ya no es medio juego, sino un final. Y en el final hay reglas distintas a las del medio juego. Una de éstas es *asegúrate que tu pieza más fuerte está activa*. La más fuerte en este caso es la torre, después vendría el rey y sólo entonces los alfiles. El negro tiene una torre muy activa en h3 y la otra torre rápidamente se activará también.

La principal diferencia se evidencia cuando él dice: «*La gracia de las reglas es que permiten al jugador utilizarlas en lugar de cálculos extremadamente largos para poder entrar con seguridad en determinado tipo de posiciones, como Ivanchuk ha hecho aquí*» Tal y como entiendo lo que expone el autor, las reglas y el cálculo deben estar, de algún modo, contrapuestos. ¡Decidme algún lugar donde Steinitz, Capablanca, Lasker, Tarrasch o cualquier otro pretendiera que jugárais al ajedrez sin calcular! ¡¡Incluso si me pudiérais dar algún nombre, no os creería!!

Desde mi punto de vista, las reglas están para ayudarte en tus cálculos. Cuando te parece que vas contra una regla, entonces necesitas analizar tu acto, es una idea. Otra idea es usarlas como herramientas para desarrollar tu comprensión posicional. Para Anand probablemente todo empezó con su atípica idea de gxf6, que le pareció interesante. Anand es increíble a la hora de encontrar recursos que no se entienden inmediatamente. Seguramente Ivanchuk simplemente no lo pensó siquiera, como indica Anand. Estoy seguro de que 17.♘xf6? no tenía ninguna relación con las reglas (lo cual no queda claro en el propio texto si Watson lo cree o no).

Yo nunca utilizaría las reglas para justificar una jugada como ♗c4. Aún así, una sensación sobre la estructura de peones y las debilidades sí sugerirían dicha jugada y es que pronto uno se da cuenta de que el negro lo está haciendo bien por lo que respecta a muchas otras reglas. Sus torres están más activas, tiene menos islas de peones, su rey está más activo (recordemos que enseguida se entra en un final) y entonces el blanco tendrá algunos peones débiles. Las reglas se usan en este sentido para concretar todos los factores en la posición y ayudarnos con

nuestros cálculos. El resultado aquí es que algunos factores son más importantes que otros. Sin embargo, la comprensión de todos ellos permitió a Anand navegar a través de una opción estratégica poco habitual y valorar correctamente la posición resultante.

Gran parte del debate entre Watson y este autor ha sido de poco valor cualitativo, pero de gran valor en cuanto a la diversión. En su comentario de 10 páginas sobre mi libro, ni una sola vez escribe mi nombre correctamente y en 5 páginas de introducción de *Estrategia Ajedrecística en Acción*, donde habla sobre mi libro, nunca lo dice tan abiertamente. Además de que me llama todo tipo de cosas nada agradables en su comentario a mi libro (estúpido no es una de ellas, pero podría usarse como un sustituto de la mayoría), mientras que en su libro no menciona nada que no haga referencia a lo bueno que es su propio trabajo, no estoy de acuerdo con una conclusión.

Probablemente aquí es donde reside la mayor diferencia. Para mí nunca fue una discusión demasiado seria sobre ajedrez, mientras que para John parece que fue algo profundamente personal relacionado con su trabajo. Sería muy fácil ridiculizar esto, por lo que iré en sentido contrario y alabaré a John por poner tanto de sí mismo en su trabajo y de esta manera de intentar escribir los mejores libros posibles. Todavía mantengo discrepancias con John y creo que la teoría de la dinámica sería de mucho más interés. Y, más importante todavía: aún creo que aquellos que lean cualquiera de los libros sólo deberían centrarse en lo que tiene sentido para ellos y rechazar el resto.

Jacob Aagaard, Glasgow,
Diciembre 2005.

CAPITULO 1: PIENSA COMO UN HUMANO y ... CONSIGUE LA MAESTRIA EN AJEDREZ

Estás leyendo este libro con la esperanza de que valdrá tu tiempo y dinero. ¿Pero de qué va este libro?

Empecemos por el principio. En 1997 y 1998 trabajé en mi primer libro de ajedrez, *The Easy Guide to the Panov-Botvinnik Attack*, intentando encontrar mi propio estilo. Después de pasar tres meses con el primer capítulo, me estaba quedando sin páginas ni tiempo, y el resto del libro acabó siendo bastante típico. A partir de ese momento tenía la sensación de que básicamente estaba en lo correcto respecto a mi forma de estructurar los temas posicionales del capítulo, y continué pensando de esa manera durante años hasta que encontré a mi actual editor, Byron Jacobs, en Internet Chess Club. Acordamos que debería escribir un libro de aperturas y me invitó a escribir un libro sobre el tema que considerara apropiado. Durante un par de meses, cada semana se me agolpaban nuevas ideas, de forma que enviaba largos emails a Byron describiendo mis caóticas lluvias de ideas. Finalmente me centré en una idea básica, que los humanos no son ordenadores, un descubrimiento no tan simple que parece innecesario comentar pero, del mismo modo que con la mayoría de ideas elementales, un tema que podría llenar un libro, ya que la observación contiene más de lo que aparenta.

Me he dado cuenta de que cada vez más y más gente analiza con módulos de ordenador como Fritz, Junior o Crafty, tomándose al pie de la letra estas conclusiones computerizadas sin dudar ni por un momento de ellas. Esa misma gente tiene tendencia a disminuir en fuerza de juego y se frustra. Tienen la creencia de que deberían calcular mejor, pero no tienen el tiempo ni la disciplina para hacerlo. Si eres uno de ellos, no te sientas triste, no te hará ningún bien, a menos que sepas qué calcular...

También veo, demasiado a menudo, que la gente tiende a sugerir variantes en posiciones que pueden ser evaluadas de un vistazo: «Y qué pasa si...» se oye con frecuencia después de mostrar una posición y explicar porqué, por ejemplo, una u otra parte tiene ventaja. Observé una situación como esta recientemente cuando un amigo mío analizaba una partida que había ganado con relativa facilidad después de sacrificar una calidad por un peón. La pieza pequeña restante de su rival era un alfil, del mismo color que las casillas donde estaban todos sus peones, al tiempo que no había columnas para sus torres (ni manera de abrirlas) y tampoco había ninguna posibilidad de ataque ni contrajuego. Mi amigo conseguía, a la fuerza y sin ceder ninguna de sus ventajas, un peón pasado en la sexta fila. Su rival simplemente no se dio cuenta de que estaba absolutamente perdido y continuó intentando diversas jugadas – quisiera recalcar jugadas - y no ideas. Los numerosos intentos de mi amigo de explicar las características más importantes de la posición simplemente se encontraban con una nueva jugada. Observé la última hora de dicha sesión y la paciencia de mi amigo consumiéndose poco a poco por culpa de su oponente, pero lo más irónico de todo fue que la desagradable situación era el resultado de una falta de comprensión más que de una actitud deliberadamente obstinada. No estoy seguro de que yo hubiera podido explicárselo, y tampoco quería intentarlo – hubiera sido mucho más fácil darle este libro -...

El argumento de este libro es que el ajedrez está basado en reglas. Hace diez años, siendo juvenil, creí que no había otras reglas en ajedrez aparte de lo que tú pudieras descubrir analizando una posición – en otras palabras, cada posición está regida por su propio conjunto de reglas -. He leído esto en una revista New In Chess, y el hecho de que la afirmación estuviera de algún modo relacionada con el explosivo ajedrez de Garry

Kasparov no hizo nada por disminuir este pensamiento. Ahora, mayor, – y afortunadamente más sabio – sé que el antiguo campeón del mundo nunca hubiera dicho semejante barbaridad. De hecho, él hubiera ofrecido el argumento contrario, tal y como comento en el capítulo 2.

Durante los últimos seis o siete años me he convencido de que el ajedrez se basa en reglas dinámicas, de la misma manera que la física o la biología. Creo que la mayoría de partidas de torneos no se ganan por una superior capacidad de cálculo o poder imaginativo, como yo creía, sino por una mayor comprensión de los aspectos más elementales del juego.

Este punto de vista es un argumento clave que pospondré para tratarlo principalmente en los Capítulos 2 y 3.

El primero ofrece algunos ejemplos de competición al más alto nivel sobre comprensión superior, un tema que plantea pocas dificultades a la hora de explicarlo. En *¿No hay reglas?* intento proporcionar una idea más abstracta de cómo están organizadas estas reglas. Por supuesto, este capítulo contiene presunciones que más tarde pueden ser refutadas, pero, de cualquier modo, creo que es un paso en la dirección correcta.

Sé que un libro repleto sólo de discusiones teóricas no resultará muy interesante. He vivido suficiente parte de mi vida en el intenso mundo académico de la Universidad de Aarhus, donde estudio Semiótica Cognitiva, como para no querer imponer tal sufrimiento a los demás – sería como dar balas de fogueo a un soldado.

Este libro también pretende ofrecer ideas de cómo mejorar la propia comprensión de los fundamentos del ajedrez y, en consecuencia, en cómo estos deben aplicarse en la práctica. Sean cuales sean tus ambiciones, desde subir del primer tablero del segundo equipo al décimo del primero, a conseguir éxito internacional, sinceramente creo que este libro te va a ayudar a conseguir ambos. Por supuesto, si lees esto sólo una vez y entonces te olvidas de ello, tu mejora estará considerablemente limitada, pero si usas el libro para ser más consciente de cómo piensas sobre ajedrez, entonces quién sabe...

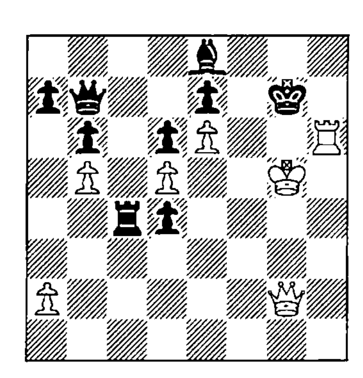
Recuerdo a David Norwood defendiendo que los Grandes Maestros calculan menos que los aficionados. Básicamente, no necesitan hacerlo porque saben qué calcular, o en eso consistía su argumento. De hecho, creo que está en lo cierto. En mi adolescencia, cuando mi capacidad de cálculo era superior a la de mis rivales, a menudo impresionaba a mis oponentes de más Elo con numerosas líneas llenas de fantasía, aunque esto no sirvió para ganar demasiados puntos. Y en el interesante y reciente trabajo de Jonathan Rowson *Los Siete Pecados Capitales del Ajedrez*, el autor habla de su match de seis partidas contra Michael Adams, el Homer Simpson del ajedrez (una comparación positiva). Después de las partidas siempre resultaba que Adams había visto sólo una mínima parte de las variantes calculadas por Rowson pero, de algún modo, ¡eran las líneas importantes! Adams ganó el match 5-1. Aún así, tal vez Adams es el ejemplo extremo de esta manera de jugar ajedrez. Nadie jamás ha sido capaz de explicarme qué es lo que piensa Adams. Un amigo sugirió que simplemente mira a una de sus piezas y pregunta: «Bueno, amiguito, ¿a dónde vamos esta noche?»; una exageración, por supuesto, pero no del todo, ya que creo que en el fondo contiene una parte de verdad.

Más allá de la mera discusión de cómo uno debería pensar sobre ajedrez, he incluido algunos capítulos sobre cómo conseguir el correcto estado de ánimo. No soy un psicólogo profesional, ni físico, pero he dedicado mucho tiempo a investigar estos temas y también tengo la ventaja de haber aplicado en la práctica mis teorías. Esto nos lleva directamente a la cuestión principal que cualquier crítico debe afrontar: ¿por qué un Maestro Internacional cree que puede contribuir con algo relevante a la teoría ajedrecística? Es decir, más allá de usar notas de otros, pedir consejo a módulos como *Fritz* y entonces elaborar un modelo estructurado

a partir de una gran cantidad de información – como es el caso cuando se trabaja en libros que se concentran en teoría de aperturas -.

Bueno, estoy contento de que me hagáis esta pregunta: para tener fe en lo que yo digo, deberías saber algo más sobre quién soy. Empecé a jugar a ajedrez con doce años y nunca fui un prodigio. Tenía talento, pero no era el juvenil con más potencial del club. Más bien era ansioso. A los dieciséis años mi Elo era de 2100 y era el campeón del club. Al año siguiente subí a 2370. Ahora mi puntuación es 2360, la más baja en siete u ocho años (N.R: actualmente Jacob Aagaard ha obtenido tres normas de Gran Maestro).

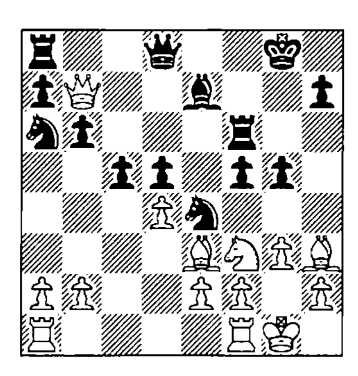
Estuve cerca de la norma de maestro internacional muchas veces, pero siempre fallaba en la última ronda. En 1996, cuando tenía veintitrés años, mantuve varias sesiones de entrenamiento a cargo del Gran Maestro Henrik Danielsen. En pocos meses ya había conseguido dos normas de Maestro Internacional, la segunda haciendo un punto más de lo requerido. En marzo de 1997 conseguí la norma definitiva y en verano ya estaba luchando por las normas de Gran Maestro. Lo más cerca que he estado fue seguramente en el torneo de Groningen 1998, en el que llegué a la siguiente posición:



Juegan blancas y ganan

Aquí podría haber conseguido la norma de Gran Maestro si hubiera jugado la espectacular 50.♖h8!! en vez de 50.♔f5+, asegurando el jaque perpetuo. Nótese que 50.♕e4?? falla debido a 50...♛xd5+!! 51.♕xd5 ♜c5. Tras 50.♖h8 ♝g6 (50...♚xh8 51.♔h6! y mate, o 50...♜c2 51.♕h1!, mientras 50...♛xd5+? deja al alfil colgando en e8) 51.♖g8+! ♚xg8 52.♔h6 y el blanco pronto da mate.

Sea como sea, en 1999 tuve la siguiente experiencia dolorosa en el Open de Copenhague, siendo las piezas negras a las que les toca mover, en la siguiente posición:



Juegan negras y ganan

Esta vez un viejo hábito vino a atormentarme. Emocionalmente me di cuenta de que probablemente estaba ganando, y algo peculiar me sucedió: empecé a sentirme raro, mis manos temblaban y me notaba muy caliente... Entonces me vi jugando 17...b5?? y tras 18.♘e5 el blanco obtenía ventaja decisiva. Inmediatamente me di cuenta de que 17...cxd4 ganaba de inmediato, ya que el blanco se ve obligado a capturar en a6 en vista de la amenaza 18...♘ac5, ganando la dama.

Reaccioné de esa manera a causa del premio en metálico que podía haber ganado, mostrando ansiedad y un nerviosismo algo acelerado. Más tarde descubrí este fenómeno en la literatura cognitiva, se conoce como el ataque *agmygdala*. Básicamente es un mecanismo de supervivencia que era muy útil en los días en que éramos cazados por

depredadores. Funciona de la siguiente manera: normalmente cualquier evento consciente sucede en lo que llamamos el tiempo Pöbel, en honor al neurólogo alemán que descubrió este fenómeno, que apenas dura tres segundos. Cada 30 milisegundos adquirimos conocimiento y cada 3 segundos reaccionamos respecto a ello. Para poder reaccionar más rápido es necesario que sea automático y no consciente. El tiempo Pöbel se observa cada día en el mundo humano. 4/4 en música equivale normalmente a 3 segundos, el pentámetro en poesía habitualmente se tarda 3 segundos en leer, una frase en una conversación normal acostumbra a tener 3 segundos de duración. Cuando alguien te dice algo y tú respondes «Lo siento», sólo para darte cuenta un segundo más tarde de lo que esa persona quería decir, has experimentado una reacción antes de tener consciencia de ello. Más rápido de lo que es el tiempo Pöbel.

De cualquier modo, cuando un depredador te ataca, necesitas reaccionar inmediatamente. Por lo que en caso de un peligro que se cierne sobre ti, tu sistema nervioso central alertará al cerebro. Allí la agmydala tomará las riendas en caso de que se necesite una acción inmediata, por lo que sólo reaccionarás instintivamente.

Muchas personas pierden la cabeza de esta forma, normalmente en discusiones sin importancia, pero a veces también sucede en situaciones como una partida de ajedrez. Esto es lo que me ha sucedido en numerosas ocasiones. No podía soportar la presión y mi juego se fue a pique. Es una lástima que los hombres de las cavernas no se controlaran más a menudo.

Tras perder esta partida estaba hundido. Sinceramente pensé en dejar el ajedrez y seguir con mi vida. Cuando estaba más seguro de que era la decisión correcta, recordé algo que había experimentado sobre el tablero aproximadamente un año antes; en aquel momento fue como una revelación para mí.

Mortensen-Aagaard

Cto. de Dinamarca de semirrápidas 1998

Ruy López

Primero necesitáis saber algo sobre el torneo. Treinta y dos jugadores son invitados – los dieciséis jugadores del país con el ranking más alto, todos los grandes maestros por correspondencia, algunos jugadores locales y el ganador del clasificatorio del año anterior. Yo tenía el ranking 20 del torneo y había sido invitado porque el año anterior tenía mejor ranking: el nº 9. (En 2000 y 2001 ya no fui invitado, dado que el organizador se dio cuenta de que ya no estaba entre los mejores...)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 f5?

Cuando tenía veinte años me pasé la mayoría del tiempo estudiando esta variante, llegando a la conclusión de que era completamente inútil, y que el blanco estaba muy cerca de la victoria (si sabe lo que tiene que hacer).

Pero una vez más, ¿cuántos jugadores encuentran que vale la pena investigar intensivamente la posición blanca? Yo sé de uno que lo hizo, ¡pero sólo después de perder muchísimas partidas relámpago contra mí!

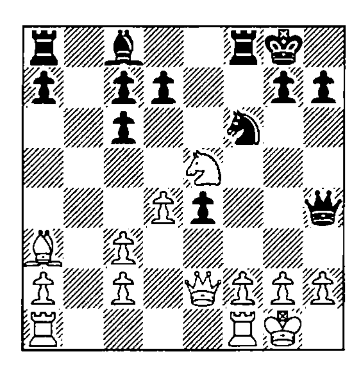
4.d4?

No quiero extenderme mucho, pero esta no es la prueba de fuego.

4...fxe4 5.♗xc6 bxc6!? 6.♘xe5 ♕h4!

Una jugada lógica pero, por algún motivo, era nueva. Tras 6...♘f6 7.♗g5 se sabe que el blanco dispone de una gran ventaja. La diferencia en esta línea es clara. La dama está mal situada en d8, sin embargo tras la desaparición del alfil de casillas blancas se hallará muy bien ubicada en el flanco de rey.

7.♘c3 ♗b4!? 8.♕e2 ♘f6 9.0-0 ♗xc3 10.bxc3 0-0 11.♗a3



Aquí reflexioné durante cierto tiempo. Me dio la sensación de que 11...d6 era la mejor jugada, pero no estaba seguro de que pudiera conseguir compensación por el peón de c6. En consecuencia, estuve a punto de jugar 11... ♖e8 cuando algo me llamó la atención. Aquí me encontraba en un torneo de ritmo rápido – y quedar entre los diez primeros era un buen resultado – y..., ¿tenía miedo de sacrificar un peón? Básicamente albergaba tantas dudas sobre mí mismo y sobre mi valoración que no tenía el valor para jugar lo que consideraba era lo correcto. El hecho de verlo así me facilitó la decisión, pero al mismo tiempo hizo que me avergonzara.

Me di cuenta de que había pasado buena parte de mi vida estando «seguro», sin conseguir nunca nada importante. Tenía miedo de perder la *nada* que tenía. ¿Es necesario decir que me prometí a mí mismo que no lo volvería a hacer nunca más?

11...d6! 12.♕c4+?

Es preferible 12.♘xc6 ♗d7 13.♕c4+ ♔h8 con juego poco claro. Ahora parece que el blanco está mucho peor.

12...♘d5! 13.♘xc6?

13.♕xc6 ♗e6 14.♘c4 ♘xc3 15.♘e3 ♘e2+ 16.♔h1 ♖ac8 daba al negro una clara ventaja. Ahora será una victoria forzada.

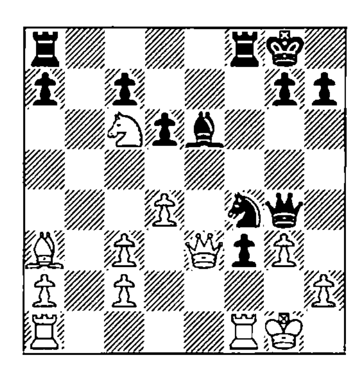
13...♗e6 14.g3

14.♗c1 ♘f4 15.♕a6 ♘xg2 16.♕e2 es lo mejor que sugiere Fritz. Aquí ninguna defensa tiene posibilidad de éxito: en respuesta a 14.♕e2 ♘f4 15.♕e3 el negro dispone de 15...♕g5!! 16.g3 (16.♕xe4 d5) 16...♘h3+ seguido del sacrificio en f2 que gana la dama.

14...♕g4!

Dejando libre h3 para el caballo.

15.f3!? exf3 16.♕d3 ♘f4 17.♕e3



17...f2+!

[0:1]

Como dije antes, este fue un momento mágico para mí. No sólo aprendí algo sobre mí mismo y sobre cómo hacer lo correcto, sino que también gané una buena partida contra un fuerte oponente, en pocas jugadas. La seguridad que gané con esta victoria, combinada con algo de suerte, me permitió conseguir 1,5 puntos de 2 en las últimas rondas y, de este modo, compartir el segundo puesto, delante de cinco Grandes Maestros (el mejor resultado que jamás he conseguido).

Decidí dar una última oportunidad a mi ambición ajedrecística. Primero contraté a mi amigo, Coach – que tenía experiencia en Programación Neurolingüistica y meditación, así como en entrenamiento físico – y empecé a pulir mis puntos débiles. Tras seis meses tenía a mis espaldas treinta partidas con una actuación de 2587. En todas estas partidas,

menos en una, había sacrificado algo y luchado por el punto con todas mis fuerzas, y ninguna de ellas había acabado en empate. Hice unas tablas en la última ronda de Hamburgo en cuarenta y cuatro jugadas después de una dura lucha posicional, pero nadie es perfecto.

Por desgracia tuve la mejor actuación en las ligas danesas y suecas, que no son válidas para Elo FIDE, por lo que me quedé en torno a los 2400. A pesar de ello, estaba seguro y totalmente convencido de que el futuro sería positivo, aunque hubo algunos problemas.

A pesar de que iba mejorando mis habilidades físicas y mentales, era muy perezoso con relación al propio ajedrez. No tenía suficiente interés en el juego. Quería demostrar que mis ideas eran correctas pero estaba más interesado en leer a James Ellroy que en estudiar ajedrez. En consecuencia, pronto llegaría a mi límite, y para complicar más las cosas conocí a una hermosa chica y... ¡me enamoré! Así pues, con el tiempo, volví a mostrar nuevamente un pobre juego y dejaron de preocuparme en exceso los resultados. Me frustré, despedí a mi amigo y formé un grupo de rock con él, ya que había aprendido que trabajar con él era, de hecho, lo que realmente quería hacer.

En el año 1999-2000 leí muchos libros sobre la mente y el cuerpo y reflexioné mucho sobre lo que significaba para los jugadores de ajedrez serios. Descubrí que estas conclusiones me ayudaron en el breve período de éxito que experimenté. De forma que he intentado plasmar el mayor número de estos conocimientos en el presente libro.

Las otras razones por las que creía tener derecho a escribir este libro y aconsejar a los demás que vale la pena leerlo son las siguientes: tengo bastantes conocimientos sobre cómo funciona la mente humana y durante mi formación he entrenado la habilidad para analizar el comportamiento humano. Tengo unos doce años de experiencia enseñando y transmitiendo conocimientos de ajedrez a otros. Finalmente, no tengo miedo a estar equivocado. Esto último es, en mi opinión, lo más importante, no sólo porque defiendo mis argumentos con todas mis fuerzas, sino porque no los defiendo como si se tratara de defenderme a mí mismo. Te voy a explicar lo que creo y pienso que puede ser correcto con más frecuencia de lo que no. Pero para mí no es lo más importante tener razón, lo es mucho más hacer que tú, estimado lector, pienses sobre estas cosas y encuentres tu propia verdad.

La última partida que quiero incluir en esta introducción es la mejor de esas treinta. Mi rival, accidentalmente, era el más fuerte con el que me he cruzado. La partida no tiene mayor justificación para estar en el libro, por supuesto, aparte de hacer feliz al autor. No está relacionado con ningún motivo importante, pero tiene su propia historia.

Además pareció tener un profundo impacto en mi oponente, que ganó de manera consecutiva las diez siguientes partidas que jugó (tres en este torneo y las primeras siete en el siguiente).

Shabalov–Aagaard

Hamburgo 1999

Defensa Nimzoindia

Durante el torneo yo residía en un piso, con Coach. Cada día teníamos un viaje de veinte minutos en metro hasta el local de juego. El que acababa primero solía volver directamente a casa, sin esperar a que el otro acabara.

Antes de esta partida le dije a Coach que me diera las llaves, de manera que no le iba a molestar en su partida cuando hubiera perdido. En el momento en que dije estas palabras me di cuenta de lo terribles que eran. Coach sonrió y me dijo que me sentara a su lado, aunque pensara que todavía estaba sentado en mi asiento. Lo hice. Me preguntó qué necesitaba Jacob para jugar bien.

No recuerdo exactamente cómo continuó la conversación, pero sí que sé lo fuerte y confiado que me sentía durante la partida y valió tanto la pena que gané. Si pudiera jugar en cada partida tal y como me sentía en aquel momento, podría haber conseguido un nivel más alto de motivación. Pero tal y como ha ido la cosa, decidí no hacerlo. Soy un aficionado feliz y nada más, aunque esta partida perdurará en mi corazón durante mucho tiempo.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.♗d3 d5 6.♘f3 c5 7.0-0 cxd4 8.exd4 dxc4 9.♗xc4 b6 10.♕e2 ♗b7 11.♖d1 ♘bd7 12.♗f4 ♗xc3! 13.bxc3 ♘d5 14.♗d2 ♖c8! 15.♖ac1 ♕c7 16.♗b5 a6!? 17.♗xd7

Capturar el peón mediante 17.♗xa6? ♗xa6 18.♕xa6 ofrece al negro buena compensación tras 18...♕c4.

17...♕xd7 18.c4 ♘f6 19.♘e5 ♕a4!? 20.♖b1 b5 21.♗e1! ♗e4 22.♖b4 ♕c2 23.♖d2 ♕c1 24.c5?

Un error posicional. Shabalov intenta atacar mi dama pero es demasiado ambicioso. Tras la alternativa 24.cxb5 tendría mucho juego por el peón, pero el blanco conservaría una ligera ventaja.

24...♕a3 25.♖b3 ♕a4! 26.g4!?

Lo habitual en el estilo de Shabalov: quemar puentes antes de cruzarlos.

26...♗d5 27.g5 ♘e4 28.♖dd3! b4 29.♖xb4 ♕e8!

Tras esta aparente sorpresa, el negro de repente toma la iniciativa.

30.♕g4 ♘xg5 31.♘c4?

Tras 31.♕xg5! f6 32.♕e3 fxe5 33.♕xe5 las piezas negras lo tendrán difícil para llegar al rey blanco, aunque parece prometedor.

31...f6 32.♘d6 ♕g6 33.♕g3

33.♖g3!? ♖cd8 (33...♗f3? 34.♘xc8!) 34.♔f1 es una defensa más fuerte.

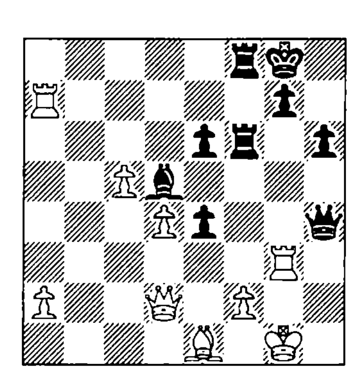
33...♖cd8 34.♔f1 a5 35.♖a4 ♕h5 36.♖aa3 f5 37.h4

Esto pierde. Tras 37.f4!? ♘e4 38.♕h3 ♕xh3+ 39.♖xh3 ♘xd6 40.cxd6 ♖xd6 41.♗xa5 ♗c4+ 42.♔e1 ♖xd4 43.♗c7 el negro se mantiene firme en su control de la partida.

37...♘e4 38.♘xe4 fxe4 39.♖dc3 ♖f6 40.♕g5 ♕f7 41.♖g3?

41.c6 ♖f8 42.♖c2 ♗xc6 43.♖xa5 ofrece más resistencia, pero el negro sigue en camino de conseguir el punto entero.

41...♖f8 42.♔g1 h6! 43.♕d2 ♕h5 44.♖xa5 ♕xh4 45.♖a7



45...♕xg3+ 46.fxg3 ♖f1+

[0:1]

CAPITULO 2: VERDADEROS JUGADORES DE AJEDREZ

Korchnoi solía decir «El ajedrez que no aprendes, lo comprendes». Debo decir que no puedo estar más en desacuerdo. Tal y como yo lo veo hay tres tipos de talento para el ajedrez, la música, las matemáticas o cualquier otra disciplina en la que veamos prodigios. Primero hay un grupo muy limitado de genios naturales. En ajedrez hablamos de Capablanca, Reshevsky, Karpov y, más recientemente, quizá Radjabov. Esta gente realmente entiende el ajedrez; no necesitan aprenderlo. Pueden mejorar, por supuesto, pero los fundamentos son algo muy natural para ellos. Por otro lado, tenemos a la mayoría de la gente que necesita trabajar para conseguir alguna cosa. Necesitamos aprender sobre el ajedrez y, por suerte, se puede hacer. Finalmente, hay gente que nunca aprenderá ajedrez, independientemente de lo duro que trabajen. Algunas de estas personas todavía disfrutan de la partida, pero los fundamentos posicionales serán para siempre desconocidos para ellos.

Si asumimos que siempre podemos mejorar nuestra comprensión del ajedrez, entonces seremos optimistas (de hecho, siempre debemos ser optimistas). Permitamos que Korchnoi nos haga dudar si quiere, pero nosotros no jugamos al ajedrez para contentarle, sino por nosotros mismos.

Hasta aquí vale. Pero..., ¿qué deberíamos intentar aprender?. En mi búsqueda de la respuesta a esta pregunta leí muchas entrevistas realizadas a los mejores Grandes Maestros y decidí seguir el camino indicado por Garry Kasparov y su concepto de «Verdaderos Jugadores de Ajedrez». Kasparov decía que a mediados de los 90 sólo había 5 o 6 «verdaderos» jugadores de ajedrez en el mundo. Su definición de «verdadero» jugador no tiene nada que ver con su puntuación Elo (aunque es verdad que los ratings demuestran naturalmente quién es «real» y quién no), capacidad de cálculo o conocimiento de aperturas. No, se trata de algo mucho más sutil. *Un Verdadero Jugador de Ajedrez es alguien que sabe dónde van las piezas.*

Con esta idea en la cabeza me he dado cuenta de que la mayoría de partidas – incluso entre los mejores jugadores – se deciden por la mejor comprensión del juego posicional. Y lo más divertido de todo es que cuando analizas esto, sucede a un nivel muy elemental. Creo que los «Verdaderos Jugadores de Ajedrez» nunca pondrían una pieza en una casilla sospechosa; sólo los jugadores inferiores lo hacen. Cuando alguien como Kasparov o Kramnik calculan, me parece que no tienen en cuenta demasiadas jugadas. En vez de eso, penetran profundamente en unas pocas diferencias minúsculas entre todas las posibilidades, ya que éstas son las que acaban siendo determinantes. También les guía su profunda comprensión posicional en sus cálculos. Si las piezas empiezan a ir a casillas erróneas, entonces la variante no puede ser buena y es abandonada.

A continuación tenemos una partida entre dos Grandes Maestros que sirve para ilustrar lo que quiero decir. El blanco tenía 2515 mientras que el negro, con 2650, era el número 20 del mundo en aquel momento (y unos pocos años más tarde – en 1999 – quedó subcampeón del mundo de la FIDE).

Rivas Pastor–Akopian

León 1995

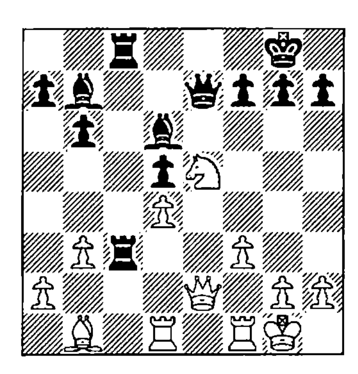
Defensa Semieslava

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.e3 e6 5.♘bd2 ♘bd7 6.♗d3 c5 7.b3 cxd4 8.exd4 b6 9.♗b2 ♗b7 10.0-0 ♗d6

Tras 10...♗e7 tenemos una típica posición teórica que normalmente surge después de 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.e3 ♗b7 5.♗d3 d5 6.0-0 ♗e7 7.b3 c5 8.♗b2 cxd4 9.exd4 ♘bd7 10.♘bd2, ¡aunque le toca mover al negro! Entonces, el negro ha perdido un tiempo en la apertura. Ahora avancemos unas cuantas jugadas:

11.♕e2 0-0 12.♘e5 ♕e7 13.♖ad1 ♖ac8 14.♗b1 ♖fd8 15.♘df3 ♘e4 16.♘xd7 ♖xd7 17.cxd5 exd5 18.♘e5 ♖dc7 19.f3 ♘c3 20.♗xc3 ♖xc3

En la posición del diagrama el negro ya dispone de ventaja. La pareja de alfiles le proporcionará una ventaja duradera en el final y, como estamos a punto de ver, no muy difícil de transformar en victoria. Estoy seguro de que Rivas Pastor era plenamente consciente de esto pero, de algún modo, no mostró la misma habilidad que su oponente para maniobrar con las piezas y, de este modo, se encontró en esta situación tan desagradable.



En realidad, Akopian de ningún modo había calculado mejor que su oponente. No había previsto todas las jugadas del blanco; por el contrario, estaba buscando la óptima coordinación entre sus piezas. No creo que Akopian esté en la lista de «verdaderos» jugadores de Kasparov, pero en cambio, cuando analizó el Mundial de Las Vegas 1999 dijo que Khalifman, Akopian y unos pocos más eran serios jugadores de ajedrez, mientras otros de los ocho o dieciséis primeros eran «turistas».

Volvamos a la posición del diagrama (después de 20... ♖xc3) y preguntémonos cómo el negro ha conseguido unas perspectivas tan prometedoras. ¿Qué ha hecho? La respuesta es: no mucho, realmente, simplemente ha colocado sus piezas en casillas bastante obvias. Lo que realmente ha sucedido es que el blanco ha debilitado su columna «c», ha permitido que el caballo enemigo entrara en e4 y c3 y ha añadido a sus problemas la mala situación de sus piezas.

Echemos un vistazo a las jugadas del blanco. Primero, creo que las torres deberían haberse situado en c1 y e1 en vez de en d1 y f1, pero esto tampoco es un problema tan grave. En segundo lugar, y esto es mucho peor, el alfil está ridículo en b1, pudiendo estar mejor situado en d3 – simplemente no hay ataque -. Y..., ¿por qué, pero por qué, el blanco ha cambiado peones en d5 y ha abierto la columna «c»? Esto no tiene ningún sentido. Además, el caballo no tiene motivo para ir a f3. En realidad, el blanco gastó cuatro jugadas en conseguir lo que el negro hizo en una, hacerse con una casilla fuerte en medio del tablero (y el caballo negro tenía futuro, mientras que es difícil ver a dónde va el del blanco).

Si se le preguntase sobre el mérito de las maniobras del blanco con sus caballos, Rivas Pastor hubiera explicado que el blanco no hizo nada bueno por su posición, que no debería haber cambiado piezas, que los ha movido más que su oponente (un viejo dicho de Nimzowitsch, que obviamente tiene sus limitaciones – ver Capítulo 3). ¿Pero hubiera podido sugerir un buen plan alternativo para el blanco? No lo creo. Aquí es donde la diferencia entre ambos jugadores se hace evidente. Akopian tendría algunas sugerencias, pero Rivas Pastor seguramente no; al menos, no en el momento en que se jugó la partida porque (supongo) hubiera intentado algo diferente.

Akopian, por otro lado, seguramente nunca tuvo dudas, ya que lo que jugó tiene sentido. De hecho, para los que no conozcáis la historia de Akopian, es un jugador armenio

formado en los últimos años de la Unión Soviética, lo que le proporcionó una educación ajedrecística de tiempos olvidados, una como la que no veremos en el futuro.

Si realmente no puedes ver que el negro está mucho mejor tras 20...♖xc3 quizá quieras tener una charla contigo mismo y/o con algún amigo, para conseguir una mejor comprensión sobre las diferencias entre las respectivas posiciones.

La partida continuó de la siguiente forma:

21.♖fe1 f6 22.♘d3 ♕xe2 23.♖xe2 ♔f7 24.♖ee1 h5 25.g3 a5 26.♖c1 ♗a6 27.♖xc3 ♖xc3 28.♖d1 g5 29.♔f2 h4 30.♔g2 ♗b5 31.g4 ♗a6 32.h3 a4 33.bxa4 ♖a3 34.♘c1 ♗f4 35.♗c2 ♗c4 36.♗b3 axb3 37.cxb3 ♖xa2+ 38.♔f1 ♖b2 39.♖d3 ♖a2 40.♖c3 ♖xa4

[0:1]

Incluso las partidas entre la elite mundial se deciden por factores posicionales similares. La siguiente partida es un clásico moderno, básicamente gracias a los comentarios de Kasparov en la revista *New In Chess*. Es interesante que Movsesian, después del comentario de Kasparov sobre los «turistas» (que incluía a este joven jugador), escribió una carta abierta a *The Week in Chess*, criticando la afirmación de Kasparov. Aún así, después de que se jugara su partida se supo que..., ¡Kasparov ni tan siquiera había leído la carta! De cualquier modo, así es como fue la partida. Las citas están extraídas de los propios comentarios de Kasparov en la revista NIC.

Movsesian-Kasparov

Sarajevo 2000

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 e6 7.f3 b5 8.♕d2

Aquí Kasparov puntualiza que 8.g4! es más preciso, obligando al negro a jugar o 8...h6 o 8...♘fd7. Ahora el negro tiene tiempo para desarrollar sus piezas de una forma más natural.

8...♘bd7 9.0-0-0 ♗b7 10.g4 ♘b6 11.♕f2 ♘fd7

Kasparov escribe: «*me sorprendió que él jugara todo esto sin prestar demasiada atención al orden correcto de jugadas. Esta posición ha sido analizada por nosotros con mucha profundidad*».

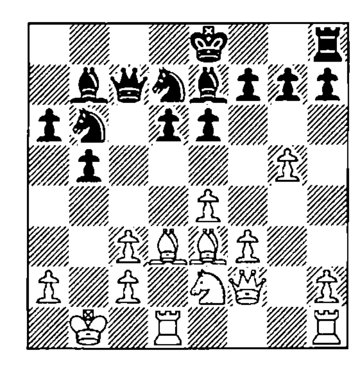
12.♔b1 ♖c8 13.♗d3?

«*Pero nunca habíamos analizado esto...*»

13...♖xc3 14.bxc3 ♕c7

Kasparov no está del todo satisfecho con esta jugada, a la que él considera una imprecisión. Su razonamiento está basado en la lógica. El negro jugará ...♘a4, ...♗e7 y ...0-0 pase lo que pase pero, dependiendo de las jugadas del blanco, no está del todo claro dónde debería situar su dama. A veces en c7, como en la partida, y a veces en a5.

15.♘e2 ♗e7 16.g5



16...0-0!

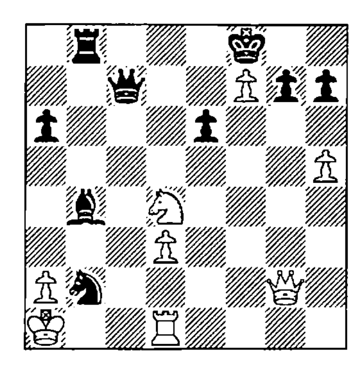
El negro está ahora completamente desarrollado y es hora de evaluar la posición. Una vez más volvamos al Sr. Kasparov: «*Tras esta partida Movsesian me dijo que había jugado muchas partidas con esta línea en ICC (Internet Chess Club) contra Van Wely,*

investigando la posición. Pero Van Wely nunca se enrocó. Desde mi punto de vista, es una cuestión de cultura ajedrecística. Si capturas en c3 y el caballo va a a4, entonces el negro está bien. El negro no necesita tomar decisiones inmediatas. Te enrocas, pones el caballo en e5 y la dama en c7 o a5, y dispones de muchas opciones. A veces luchas por d5 o incluso por f5. El cambio no tiene mucha relevancia, ya que ambos tienen ataques en marcha, la cantidad de piezas es a menudo más importante que la calidad. Me sorprendió que Movsesian no se diera cuenta de esto. A menos que cambies damas, juegas con el mismo material, más el hecho de que la estructura negra de peones es mejor y el rey blanco está más expuesto.»

Y de esta manera continúa con un largo párrafo. Lo más importante de estas palabras es que no sostiene su movimiento en variantes. Es una cuestión de cultura ajedrecística. Aparentemente, Movsesian tenía una gran ventaja por lo que respecta al conocimiento de la posición gracias a todas las partidas relámpago, pero en la práctica no le ayudaron en absoluto. Por supuesto, Kasparov tiene un gran conocimiento de aperturas, y (por supuesto) gana algunas partidas en la apertura, pero creo que el gran beneficio que obtiene de analizar sus aperturas tan extensamente – como es el caso que nos ocupa – es una profunda intuición de dónde deberían ir las piezas y cómo deberían coordinarse. Mucha gente ve a Kasparov principalmente como un jugador táctico, pero esto minusvalora la extensión de su talento. Es cierto que Kasparov juega mejor en posiciones llenas de dinamismo, pero esto seguramente tiene más que ver con su personalidad que con su comprensión del ajedrez. Por favor, no olvidéis que estas cosas también son importantes.

El resto de la partida ilustra perfectamente las opiniones de Kasparov.

17.h4 a4 18.♗c1 ♘e5 19.h5 d5 20.♕h2 ♗d6 21.♕h3 ♘xd3 22.cxd3 b4 23.cxb4 ♖c8 24.♔a1 dxe4 25.fxe4 ♗xe4 26.g6 ♗xh1 27.♕xh1 ♗xb4 28.gxf7+ ♔f8 29.♕g2 ♖b8 30.♗b2 ♘xb2 31.♘d4



31...♘xd1 32.♘xe6+ ♔xf7

[0:1]

Veamos otro ejemplo de Kasparov:

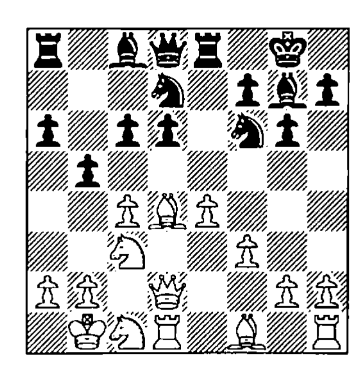
Shirov–Kasparov

Dortmund 1992

Defensa India de Rey

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.♗e3 e5 7.♘ge2 c6 8.♕d2 ♘bd7 9.0-0-0 a6 10.♔b1 b5 11.♘c1 exd4 12.♗xd4 ♖e8

Esta fue la primera partida a este nivel con la captura inmediata 11...exd4. Más tarde, Kasparov prefirió la continuación alternativa 12...b4! atacando el caballo blanco, cuando después de 13.♘a4 c5 el negro obtiene total igualdad.



13.♗xf6?!

Esta jugada parece arriesgada, pero yo no tengo la certeza de Kasparov. En NIC él escribió: «*Hablando sinceramente, esta decisión me sorprendió. En mis cálculos previos ni tan siquiera había considerado este cambio, que gana un peón a la fuerza. El alfil de casillas negras es demasiado valioso (especialmente si el blanco se ha enrocado largo) como para cambiarlo por este motivo. Y hay más: hasta este momento el negro era el bando débil; objetivamente no tiene base para jugar ambiciosamente. Pero no pasará mucho tiempo hasta que tenga que tener que hacerle frente. Por otro lado, mi intuición dice que cuando mi alfil de la India de Rey permanece en juego, mientras su igual ha desaparecido, el negro no puede estar del todo mal*».

Kasparov no duda de que el negro esté bien a pesar de que ha perdido un peón vital de su estructura, ya que el dominio de las casillas negras que ejerce su alfil es mucho más importante. Esta es la manera de pensar en ajedrez. Por supuesto, es necesario calcular constantemente variantes, pero éstas deben basarse en este tipo de esquemas de evaluación.

13...♕xf6!

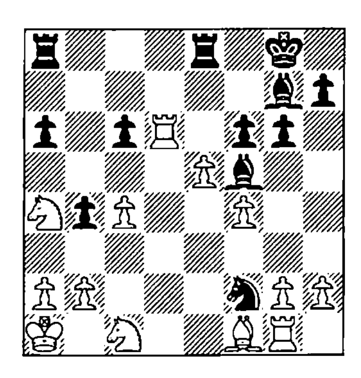
Ni el alfil ni el caballo pintan nada en f6, por lo que el negro busca el cambio de damas ya que es la única línea que no arruina la armonía de sus piezas.

14.♕xd6 ♕xd6 15.♖xd6 ♘e5 16.f4?

Esto es demasiado ambicioso. Kasparov escribe: «*Ahora, tras este avance optimista, podemos hablar de ventaja negra por primera vez. Con juego humilde y sensato por parte del blanco sólo se hubiera tratado de suficiente compensación por el peón.*»

Ahora bien, ¿por qué Kasparov considera esta jugada como floja? Hay algunas ventajas posicionales de esta jugada que deben ser mencionadas. El blanco intenta encerrar el alfil del negro así como mejorar el suyo propio de f1, situando sus peones en casillas negras. Además el blanco está limitando su presión sobre c4, ya que 16...♘xc4? 17.♗xc4 bxc4 18.e5 no tiene sentido para el negro. Pero estas «ventajas» son superficiales. El negro pronto podrá liberar su alfil con ...f7-f6, lo que al mismo tiempo abriría la columna «e» para su torre. Y el alfil de f1 realmente no consigue ninguna libertad ya que el negro pronto llegará a f2 con su caballo, quitándole al blanco la casilla d3. Además, es él quien se beneficiará del avance de los peones blancos, consiguiendo el control de la diagonal f5-b1. Finalmente, el blanco debe tener en cuenta su peón de c4. Esto es cierto, pero con la sugerencia de Kasparov 16.cxb5 el problema ha desaparecido. Otros podrán surgir después, pero serán menos importantes. Los comentarios de Kasparov en NIC sugieren que la posición está más o menos equilibrada.

16...♘g4 17.e5 ♘f2 18.♖g1 ♗f5+ 19.♔a1 b4 20.♘a4 f6!



Basándose en la táctica: 21.exf6 ♖e1!.

Aquí Shirov devuelve el peón, entrando en un final sin ninguna posibilidad de tablas.

21.e6?

Kasparov escribe: «*A la siguiente mañana, cuando esta partida ya quedaba en el pasado, Shirov vino a mí y me sugirió que él podía «haber mantenido su ventaja» si hubiera jugado 21.g4!? ♗xg4? 22.♗g2.*» La diferencia entre jugadores se hace evidente en este momento. Shirov, siendo un jugador

calculador y de estilo muy imaginativo, era en este momento de su carrera menos fuerte en las valoraciones puramente posicionales. Me resulta muy extraño hablar de una ventaja para el blanco con sus caballos en a4 y c1, una torre en g1 y un alfil en f1. Por supuesto que el alfil puede ser mejorado mediante 21.g4, pero igualmente es difícil creer que el blanco está mejor. Kasparov continúa: «*Afortunadamente a mí también me gusta analizar mis partidas en casa, por lo que pude consolar a Alexei y demostrar una bonita victoria para mí: 21.g4 ♘xg4! 22.♗d3 (22.♗h3 ♘e3 23.♗xf5 ♘xf5 24.♖xc6 fxe5 también favorece al negro – J.A) 22...fxe5!! (22...♘h6 es menos convincente...) 23.♗xf5 gxf5 24.h3 exf4 25.hxg4 f3 26.gxf5 (26.♘d3 fxg4 27.♖xg4 ♖e1+!! 28.♘xe1 f2, o 26.♖d2 fxg4 27.♖xg4 ♖ad8! 28.♖xd8 ♖xd8 29.♖g1 f2 30.♖f1 ♖d2 31.♔b1 ♗d4 32.♘b3 ♖e2 33.♘xd4 ♖e1+). Con esta posición en mente lo dejamos estar, pero más tarde llegué a la conclusión de que 21.e6 no sirve de nada. La continuación 21.g4 no es sólo mucho más interesante, sino que objetivamente es más fuerte. Tras 26...f2 27.♖f1 ♖e1 28.♖d1 ♖ae8 el blanco mantiene sus opciones de conseguir tablas jugando 29.♘d3 ♖xd1+ 30.♖xd1 ♗d4 31.♔b1 ♖e2 32.♖h1 ♖e4 33.♔c2 ♖g4. De todos modos, aquí tampoco veo una victoria fácil para mí. Aún así, no hay duda de que es el negro quien tiene la ventaja.*»

En realidad, creo que Kasparov está subestimando su posición aquí. En breve el blanco tendrá que dar su mejor caballo a cambio del peón pasado negro, tras lo cual el equilibrio material se habrá restablecido. El ♘a4 es inútil y el peón «h» es una importante ventaja. Creo que el negro gana, pero es verdad que en la práctica esto no es tan importante.

Por este motivo, la conclusión puede ser de enorme ventaja para el negro.

21...♖xe6

Tras esto, Shirov no fue capaz de poner la más mínima resistencia durante el resto de la partida.

22.♖xe6 ♗xe6 23.♗e2 f5 24.♘b3 ♗f7 25.♘a5 ♖d8 26.♖f1 ♘g4 27.♖d1 ♖xd1+ 28.♗xd1 ♘e3 29.♗f3 ♘xc4 30.♘xc6 a5 31.♘d8 ♘d2 32.♗c6 ♗h6 33.g3 ♘f1 34.♘b6 ♘xh2 35.♘d7 ♗g7 36.♘e5 ♗xe5 37.fxe5 ♔f8 38.e6 ♗e8 39.♗xe8 ♔xe8 40.♘c6 ♘f1

[0:1]

El modo en que Kasparov consiguió ganar esta partida no es demasiado importante en nuestra discusión, pero sí lo es la diferencia en la comprensión descrita por Kasparov. Me parece evidente que Kasparov está en lo cierto. Es un ejemplo más complejo con relación a lo visto en la partida de Movsesian, donde se vio cómo el juego de piezas es más importante que su valor numérico.

En mi opinión, Kasparov es el mayor maestro en la comprensión de la dinámica del ajedrez. Su comprensión de la compensación posicional no tiene rival. Shirov, por otro lado, es un gran calculador, mucho más que Kasparov, pero con una comprensión ligeramente inferior de los aspectos más profundos. De hecho, Shirov escribe en su excelente libro de sus propias partidas, *Fuego en el Tablero,* que él cree que el final es su parte más fuerte porque él es capaz de usar toda su potencia de cálculo al máximo cuando quedan pocas piezas.

Por lo tanto la diferencia entre los dos jugadores en esta partida, y en todos sus otros encuentros, parece ser su superior comprensión, no su preparación o su imaginación, sino la base sobre la que se edifican. De hecho, aunque Kasparov es conocido por su fantástica preparación – que a menudo le ha hecho ganar tantas partidas – él argumenta que las estadísticas demuestran que a él no le va tan bien en la apertura contra sus rivales más fuertes. Tengo algunas dudas respecto a esta afirmación, pero la siguiente partida ilustra muy bien que parte del éxito que tiene en la apertura se debe a su gran comprensión y no a la ayuda de ningún software específico de ordenador.

La siguiente partida se ha extraído de uno de los mayores éxitos de la carrera de Kasparov. Su deseo largamente cultivado de sacar a Karpov del tablero y destrozar su estilo profiláctico, nunca tuvo tanto éxito como en esta partida. En mi opinión, esta es la primera vez en que Kasparov fue absolutamente superior a Karpov. En 1990, en el último match que disputaron, él ganó 13-11 jugando algunas partidas impresionantes. Pero entonces Karpov pudo, en ocasiones, tener éxito a la hora de convertir las partidas en secos ejercicios posicionales, una vertiente de la partida en el que era mucho más fuerte que Kasparov.

Tal y como se explica en el Capítulo 4, Kasparov no tiene un gran tacto para el ajedrez, no es un talento natural. Pero su determinación siempre ha compensado con creces este hecho. Obviamente tiene un gran talento, pero más en los aspectos dinámicos e inmediatos que en los estructurales o a largo plazo.

De cualquier modo, en esta partida lleva a cabo una idea que era relativamente nueva en aquel momento y contra lo que Kasparov no tenía nada preparado. Pero simplemente eligiendo la línea evidente de acción, Kasparov rompe la posición del blanco hasta dejarla en ruinas, obligando a todas las piezas blancas a retroceder a la primera fila. Aquí encontramos una demostración de que un excelente juego y comprensión en la apertura es mucho más importante que la preparación teórica de la apertura – pero sólo en esta partida, por supuesto -. No quiero hacer un discurso general sobre la apertura, sólo mostrar que una buena comprensión de una posición particular – la Defensa India de Rey en este caso – es a menudo tan importante como haber preparado una nueva idea.

Vamos a verlo, hay muchas victorias escondidas en la apertura hoy en día, ya que lo que los jugadores han pasado por alto cuando analizan por ellos mismos lo suelen encontrar cuando se ayudan de ordenadores.

Karpov-Kasparov

Linares 1993

Defensa India de Rey

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3

La Defensa India de Rey fue el arma favorita de Kasparov durante los años 90 hasta que tuvo diversos problemas a la hora de enfrentarse a la línea 5.♘f3 0-0 6.♗e2 e5 7.0-0 ♘c6 8.d5 ♘e7 9.b4 ♘h5 10.♖e1, como cualquier otra persona. La Defensa India de Rey ha perdido un buen número de adeptos durante los últimos años simplemente por los problemas que esta línea representaba para el negro. Tras una severa derrota frente a Kramnik, Kasparov volvió a casa y trabajó en la variante Tartakover del Gambito de Dama Rehusado y en la Nimzoindia. Por desgracia, también trabajó en la Defensa Grünfeld, pero nunca pareció funcionarle demasiado bien en la práctica y también le costó la segunda partida en su match con Kramnik..

5...0-0 6.♗e3 e5 7.♘ge2 ♘bd7 8.♕d2 c6 9.♖d1?

Lo habitual es 9.0-0-0.

La idea tras la jugada del texto es presionar el peón de d6 y mantener la posibilidad de enrocarse corto. Desgraciadamente, no es una idea muy lógica. El negro prácticamente ha completado su desarrollo, aunque el alfil de c8 y la torre de a8 no tengan mejor cuadro. La otra torre del negro podría estar en e8, pero no antes de que la tensión en el centro haya desaparecido; y es que de momento ya está bien ahí. Por otro lado, el blanco aún tardará en enrocarse. Todas sus ideas se desarrollarán teniendo el rey en el centro, y este tipo de estrategia es demasiado arriesgada como para prometer ningún tipo de ventaja. Cada vez que el blanco tenga que tomar una decisión siempre deberá tener en cuenta la seguridad de su rey. El blanco tiene que desarrollarse de algún modo y no está claro cómo lo hará. Si (correctamente) se

hubiera enrocado largo, su torre de h1 súbitamente estaría perfectamente situada, ya que el avance h2-h4-h5 se convertiría en una posibilidad real de ataque. Además, el alfil de f1 sería como su rival de c8 (sin ninguna casilla mejor a su disposición), pero tampoco pasa nada ya que el blanco no necesita enrocarse corto. La lógica pues, va contra la jugada elegida por Karpov. No había precedentes. Karpov decidió seguir las estadísticas. Por lo que respecta a Kasparov, simplemente tenía que seguir su comprensión de la posición, basándose en la lógica y en la experiencia. No puedo evitar tener la sensación de que Karpov no tuvo ninguna oportunidad...

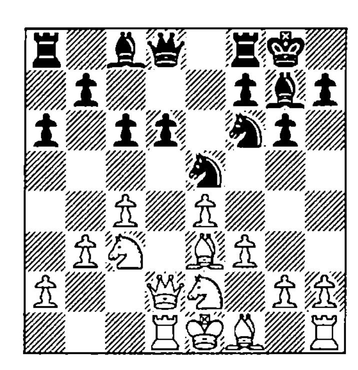
9...a6!

La misma jugada que se emplea contra 9.0-0-0; la idea también es la misma. La estructura blanca debe ser atacada, y la única debilidad real es c4.

10.dxe5 ♘xe5

La jugada natural. El caballo está perfectamente en e5, y es que el negro estaría algo asfixiado después de 10...dxe5.

11.b3



No me gusta esta jugada ya que debilita la estructura del flanco de dama y no colabora para nada en el desarrollo de las piezas blancas. Tras 11.♘g3 ♗e6 12.♕xd6 ♕xd6 13.♖xd6 ♘xc4 14.♗xc4 ♗xc4 la posición sería cómoda para el negro, pero era hora de que el blanco se diera cuenta de que su idea no tenía ningún valor.

11...b5!

Dado que el blanco tiene un notable retraso en el desarrollo, el negro se beneficiará de la apertura de la posición. Cabe destacar que esto es a costa de un peón (d6), un tema típico quizá, pero no exento de complicaciones cuando se pone en práctica.

12.cxb5

Esto también parece peligroso. Por supuesto, el negro está bien después de 12.♕xd6 ♕xd6 13.♖xd6 bxc4 pero el blanco tampoco está especialmente mal. Tal vez Kasparov gastó mucho tiempo para decidir cómo hacer frente a la sorpresa de apertura de Karpov, haciendo que este último se sintiera optimista.

12...axb5

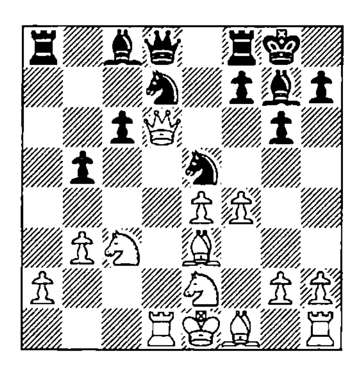
Abriendo la columna «a». Tal y como veremos ...♖xa2 es de hecho una alternativa interesante. Ahora Karpov recibe su pequeño regalo, un peón (todas estas ventajas a cambio de un solo peón...).

13.♕xd6 ♘fd7

Esta vez no hay cambio de damas, no con el rey en el centro. Primero vas a sudar un poco, Anatoly.

14.f4?!

Este movimiento es una prueba de que Karpov continúa siendo bastante optimista con relación a su posición: ahora la situación ha cambiado de peligrosa a terrible. El negro tiene tiempo de atacar antes de que el blanco pueda desarrollarse por completo. Kasparov ofrece las siguientes variantes: 14.♕d2 b4 15.♘a4 ♖xa4 16.bxa4 ♘c4 con compensación por el material sacrificado, y lo mismo sucede tras 14.a4 bxa4 15.♘xa4 ♖xa4 16.bxa4 ♘c4. Aún así, la continuación de la partida es peor. Nótese que 14.♘g3 ♘xf3+ devuelve el material sacrificado y deja al blanco en una situación más peligrosa que la anterior.



14...b4!

Esta es una de las grandes jugadas de esta partida, manteniendo la presión al máximo e intentando evitar que el blanco pueda desarrollar sus piezas. La siguiente decisión de Karpov es terrible, pero por algún motivo él siempre ha tenido alguna predilección por poner sus piezas en la primera fila. ¿Será así porque sólo pueden ser atacadas desde una dirección?

15.♘b1?

No es el momento para estas licencias, y pronto se perderá el peón de la columna «a». De hecho, esto es tan malo que el peón es lo de menos, lo peor es permitir la activación de la torre negra. Personalmente, no entiendo cómo uno de los defensores más grandes de la historia pudo hacer un movimiento tan horrible.

15.♕xb4? no es una alternativa ya que 15...c5! 16.♗xc5 ♘xc5 17.♖xd8 ♘ed3+ gana material. 15.♘a4 ♖xa4 16.bxa4 ♘c4 también pinta mal, pero el blanco debía haber intentado 15.fxe5! bxc3 16.♘xc3 ♗xe5. Una posible continuación es 17.♕xc6 ♗xc3+!? 18.♕xc3 ♕h4+ y el blanco está bajo una considerable presión, aunque tendría muchos menos problemas que en la partida.

15...♘g4

Del mismo modo que en la partida con Shirov el avance del peón «f» solo sirve para crear debilidades en territorio blanco. El caballo negro no tendrá problema en explotar las debilidades resultantes.

16.♗d4 ♗xd4 17.♕xd4

Forzado. El blanco quisiera poder jugar 17.♘xd4, pero sería castigado mediante 17...♖xa2 18.♘xc6 ♕h4+ 19.g3 ♘xh2!!. Esta variante simboliza la pobre posición en la que se encuentra el blanco. Realmente creo que, en general, una posición debe ser muy poco saludable cuando sólo se dispone de movimientos antinaturales.

17...♖xa2 18.h3 c5!

Subrayando lo mal situada que está la dama, aunque esté centralizada. Evidentemente, una pieza no está bien situada si no tiene ningún sitio a dónde ir. Esto vale para todas las piezas en la mayoría de posiciones.

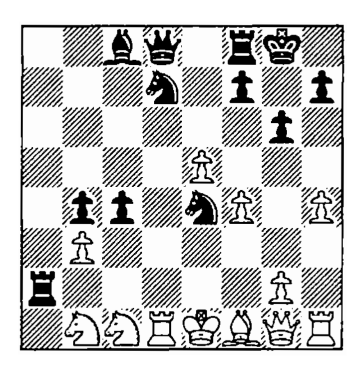
19.♕g1

La alternativa era 19.♕d3 ♗a6 20.♕f3 (20.♕xd7 ♕h4+ 21.g3 ♖xe2+ 22.♗xe2 ♕xg3+ el negro gana gracias a los jaques...) 20...♘de5! 21.fxe5 ♘xe5 22.♕e3 ♘d3+ 23.♖xd3 ♕xd3 24.♕xd3 ♗xd3 y la falta de desarrollo de las fuerzas blancas pronto quedará en evidencia cuando empiecen a caerse del tablero (Nunn: '*Las piezas sueltas se caen*'). También ...c5-c4 es importante ya que el peón «b» es un asesino.

19...♘gf6 20.e5 ♘e4 21.h4?!

Otra jugada dudosa. Obviamente Karpov estaba cansado de analizar ... ♕h4+, pero era necesario volver a meter la dama en la partida con 21.♕e3 ♗b7 22.♘d2 ♖xd2 23.♖xd2 ♘xd2 24.♕xd2 ♘b6. Cada pieza negra es superior a su homónima blanca, y las debilidades de b3 y g2 son terribles. A pesar de todo, puedes abandonar o intentar la mejor defensa posible, y... ¿por qué deberías abandonar?

21...c4 22.♘c1



El siguiente sacrificio es bastante vistoso y el negro seguramente tiene más de un camino hacia la victoria. ¡Mirad las piezas blancas! ¿Realmente necesitáis variantes?

22...c3! 23.♘xa2 c2 24.♕d4

De acuerdo, podemos echar un vistazo igualmente a las variantes ganadoras, sólo para no descontentar a nadie. Pero ya entendéis lo que quiero decir... ¿verdad?

24.♖c1 ♘xe5! 25.♖xc2 (25.fxe5 cxb1♕ 26.♖xb1 ♕d2 ¡mate!) 25...♗g4 26.♖d2 (26.♗e2 ♘d3+ 27.♗xd3 ♕xd3 no ayuda al blanco) 26...♘xd2 27.♘xd2 (27.fxe5 ♘e4 28.♗e2 ♗xe2 29.♔xe2 ♘g3+ 30.♔f3 ♘xh1 31.♕xh1 ♕d5+ y el negro se sirve las piezas enemigas una a una...) 27...♖e8!! 28.fxe5 ♖xe5+ 29.♔f2 ♕xd2+ 30.♔g3 ♖e3+ 31.♔h2 ♖h3 ¡mate! Un bello final.

24...cxd1♕+ 25.♔xd1

El negro también gana tras 25.♕xd1 ♘g3 26.♖h3 ♘xf1 27.♔xf1 ♘c5 28.♕xd8 ♖xd8 29.♖e3 ♖d1+ 30.♖e1 ♗a6+ 31.♔f2 ♘d3+.

25...♘dc5 26.♕xd8 ♖xd8+ 27.♔c2 ♘f2

[0:1]

Aquí Karpov perdió por tiempo, pero 28.♖g1 ♗f5+ 29.♔b2 ♘d1+ 30.♔a1 ♘xb3 conduce igualmente al mate.

El juego de Kasparov parece sin duda impresionante, pero el razonamiento que hay detrás de sus jugadas no es demasiado complicado. El caballo en a4 es tan bueno como la torre en d1 y la estructura blanca de peones está dañada: por lo tanto, el negro está mejor. El alfil negro en g7 es colosal, de manera que el peón no importa, y con el rey negro atrapado en el centro, el negro tiene compensación de sobras por el peón. Esta era la lógica inicial detrás de estas tres victorias. Nada complicado en absoluto. Aún así, el juego de Kasparov es en efecto impresionante. De hecho, la dificultad para él no residía en encontrar la clave de la posición – él la conocía gracias a la experiencia y a un gran sentido de la lógica en ajedrez – sino que lo más espectacular era la transformación de la lógica en fuerte táctica, basada en cálculos exactos.

Si afirmo que Kasparov no calcula mejor que Shirov, entonces ¿cómo puede calcular de manera tan precisa? Bueno, la pregunta en realidad ya ha sido respondida anteriormente: él sabía lo que tenía que buscar. En la partida con Shirov ...f7-f6 era la idea evidente ya que el alfil negro de g7 es una gran ventaja y liberar esta pieza es, por lo tanto, la estrategia natural del negro. El resto es una cuestión de poner en práctica un plan. Contra Movsesian fue cuestión de poner las piezas en juego. Básicamente, se limitó a desarrollarse y abrir el centro para sus alfiles. No fue una partida muy difícil para un jugador de la elite. En la última partida, contra Karpov, destaca la brutalidad de las acciones negras. El respeto por los peones (esos tan pequeñitos) no haría saltar por los aires la posición del blanco. Una mente violenta sí. En mi opinión 14...b4! es una jugada realmente bella en ese sentido, ya que sirvió para poner a Karpov en serios problemas.

Todo es cuestión de encontrar el camino de demostrar tu lógica a través del cálculo. Kasparov lo hizo de forma brillante.

¿Habéis encontrado esto difícil? ¿Estáis impresionados por la forma en que Kasparov transformó ideas simples en brillantes movimientos? ¿O acaso estáis perplejos de

que jugadores de elite como Shirov, Movsesian e incluso Karpov mostraran su desconocimiento de semejantes ideas? Intentaré proporcionar algunas respuestas del porqué.

Creo que Kasparov es muy consciente de la necesidad de usar la lógica en sus partidas; a menudo suele apoyar sus jugadas con muchas variantes, pero parece que se trata más de demostrar sus ideas. Cuando Kasparov tiene una idea, creo que trabaja mucho más duro en el tablero para trasladar su lógica a la práctica, a través de jugadas concretas. Es muy insistente a la hora de demostrar que está en lo correcto y, a menudo, es un elemento claro en sus partidas.

Por lo que respecta a Shirov, encuentro difícil creer que trabaja a un nivel plenamente consciente con las ideas; por contra, hay más sentimiento y menos verbalización. Recorriendo su colección de partidas, estas ideas parecen ser muy extravagantes. Una vez me encontré con él en un tren desde Hamburgo a Copenhague y me explicó que cuando empezó a ser un jugador fuerte, se dio cuenta de que los ordenadores serían muy importantes y esto le llevó a crear un estilo en el que tiene que crear por sí mismo y donde los ordenadores no son de ayuda. Este punto de vista no está basado en el respeto por el material, sino en una especie de teoría del caos, si así lo preferís. A pesar de que este estilo y sus partidas son impresionantes, algún precio habrá que pagar en algún momento, y creo que queda debilitada la facilidad para ver la lógica pura. En consecuencia, Shirov podría pensar que él tenía ventaja en la partida con Kasparov que hemos visto antes. Para él las variantes son la clave de cualquier posición, ya que ellas forman la única lógica en el caos en el que acostumbra a encontrarse. Sus ideas están casi siempre basadas en giros bruscos en la partida más que, por ejemplo, casillas débiles o alfiles fuertes.

Karpov tiene un gran sentido del juego posicional . Más tarde veremos cómo le quita gradualmente la más mínima posibilidad a Kasparov en una partida del match de 1990. Lo que demuestra la partida anterior, así como otras del match y otras posteriores, es que Karpov no puede controlar a Kasparov cuando éste último consigue posiciones muy dinámicas. Karpov tiene ese estilo único de profilaxis con el que desmonta o evita los planes de sus oponentes tan pronto como los descubre (partidas notables en este aspecto pueden ser encontradas en los libros de Dvoretsky, en los que los comentarios son magníficos). Durante la época de sus primeros encuentros, él era capaz de contener los asaltos de Kasparov, pero a medida que aumentaba el número de partidas entre ellos, Kasparov aprendió a incluir ideas posicionales en sus ataques y, al final, Karpov no podía mantener el control. Este es particularmente el caso de su match de 1990 en Nueva York y Lyon.

Movsesian es un jugador que todavía tiene que llegar a lo más alto de la elite, y parece menos persistente que Kasparov, por ejemplo. Aunque no es el campeón del mundo, es un gran jugador al que sería mejor no perder de vista.

¿Cuáles de estas partidas habéis encontrado más difícil de entender? Bien, supongo que es una cuestión de estilo, pero para mí es la de Akopian, ya que soy un jugador dinámico. Me resulta más complicado descubrir las pequeñas inexactitudes de su partida que jugadas del estilo 15.♘b1?, que permite ...♖xc3.

A continuación, cuando sigamos la partida Karpov-Kasparov, veréis que Kasparov probablemente podía «sentir» la partida, mientras que la partida de Karpov era más problemática. Es todo cuestión de aspectos fuertes y debilidades. Veo a Kramnik – al que investigaremos más adelante – como un desarrollo del estilo de Karpov. Tiene una especial predilección por la pareja de alfiles y un claro conocimiento de las posiciones perdidas y de tablas. A pesar de todo, por lo que respecta al match con Kasparov, ha tenido la oportunidad de ver a su oponente en acción y, más importante, estudiar y aprender de sus partidas durante una década, antes de

enfrentarse a él sobre el tablero.

Basta ya de palabras y pasemos a otra de las grandes partidas donde se impone la lógica.

Karpov–Kasparov

Cto. del Mundo New York/Lyon 1990

Defensa Grünfeld

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♗g7 7.♗e3 c5 8.♕d2 0-0 9.♘f3 ♗g4

9...♕a5 (respondida por 10.♖b1) es la variante principal hoy en día.

10.♘g5!?

Esta nueva idea fue muy fuerte en su momento, ¡dirigida a la lucha por el centro, por supuesto! El negro quiere cambiar el caballo por su alfil, ya que sólo el caballo aguanta el centro, cuando toda la acción se centra en las casillas negras. Desde la segunda partida del match Kramnik-Kasparov la consideración del centro en la apertura ya no es la misma, pero esa es otra historia.

10...cxd4

10...h6?! sería una jugada débil e irresponsable, que es adecuadamente replicada con 11.h3! ♗h5? 12.g4! hxg5 13.gxh5 gxh5 14.♖g1 y la posición del negro es muy débil cerca del rey.

11.cxd4 ♘c6 12.h3 ♗d7!

La única casilla disponible para el alfil. Las líneas peligrosas son 12...♗xd4?! 13.♗xd4 ♕xd4 14.♕xd4 ♘xd4 15.hxg4 ♘c2+ 16.♔d2 ♘xa1 17.♗d3 y 12...♘xd4?! 13.hxg4 ♖c8 14.♖d1! ♘c2+ (14...♖c2 15.♕b4 ♘c6 ha sido sugerido, pero tras 16.♖xd8 ♖xd8!? 17.♘xf7! el blanco parece estar ganando material, por ejemplo 17...♖d7 18.♘e5!) 15.♔e2 ♕c7 16.♔f3! ♖fd8 17.♗d3 dejan al negro sin compensación suficiente por el material sacrificado.

13.♖b1

Quizá no sea lo más fuerte debido a la réplica encontrada por Kasparov. Gurevich sugiere la sencilla 13.♗a2 como mejora.

13...♖c8!

Esta es la jugada que el negro desea realizar, así que Kasparov, con su sentido de la lógica y la dinámica, encuentra el modo de aplicarla.

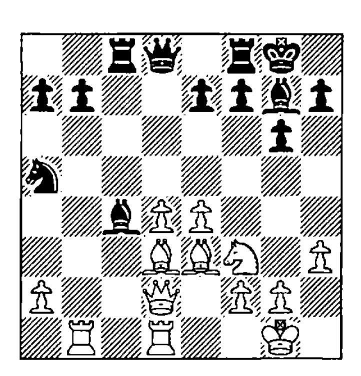
14.♘f3

14.♖xb7? ♘xd4 15.♗xd4 ♗xd4 16.♕xd4 ♖c1+ 17.♔d2 ♖d1+! 18.♔xd1 ♗a4+ es la táctica escondida tras la idea negra.

14...♘a5 15.♗d3 ♗e6

Esta es la jugada correcta, ya que ninguna otra pieza negra necesita ser mejorada tanto como este alfil. 15...♘c4?! 16.♗xc4 ♖xc4 17.0-0 (17.♖xb7? nunca sería considerada por Karpov, que preferiría completar su desarrollo: su sentido del peligro simplemente está debilitado por su preparación casera, y no tanto sobre el tablero) 17...♕c7 18.♖fc1 es algo mejor para el blanco. No hay razón por la que el alfil de d7 deba ser superior al caballo de f3.

16.0-0 ♗c4 17.♖fd1



Una jugada práctica, tras la cual las piezas que protegen el peón «d» tienen libertad para hacer otras cosas. Esta idea posicional fue desarrollada por primera vez por Nimzowitsch,

que la llamó hiperprofilaxis.

17...b5?

Esta jugada es un error evidente para determinadas personas. Para mí no lo es tanto, pero entiendo la lógica que hay detrás de él. La jugada en sí no consigue mucho. El negro ya tiene el control de c4 y no necesita reforzarlo. Y ahora el peón es una debilidad (por cierto, igual que la casilla c5) y deberá ser protegido posteriormente mediante ...a7-a6, lo que tampoco es una mejora para el peón «a». Kasparov nunca fue un maestro de estas pequeñas jugadas. ¿Es una cuestión de paciencia? Podría serlo, ...¿quién sabe? Hubiera sido mejor 17...b6, que bloquea la columna «b» y sólo crea una pequeña debilidad en c6. Aún así, preferiría la posición del blanco.

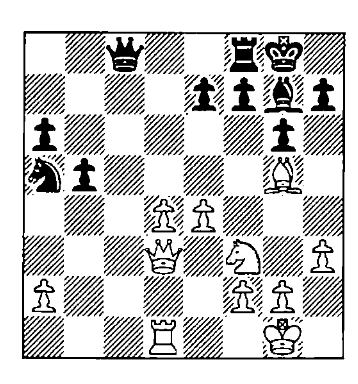
18.♗g5!

Evitando 18...e6, que hubiera sido la continuación natural para el negro. El texto refleja con precisión el estilo Karpov: el negro quiere evitar d4-d5 pero no tiene una buena ubicación para su dama, por lo que al evitar ...e7-e6 hace la vida imposible al negro.

18...a6 19.♖bc1! ♗xd3

Probablemente, la única jugada decente. Después de 19...♖e8 20.♗b1! el negro se queda sin buenas casillas para sus piezas.

20.♖xc8! ♕xc8 21.♕xd3



21...♖e8?

Esto seguramente demuestra que Kasparov encuentra más difícil usar la lógica cuando no hay amenazas directas que tener en cuenta. La jugada en sí misma es pasiva y da tiempo al blanco a ocupar la columna «c», con táctica en la jugada 26ª. Kasparov debió pasar esto por alto, aunque no hay excusa.

Mucho mejor es 21...♕b7, protegiendo numerosas casillas débiles y preparando ...♖c8. El análisis sigue así 22.♖c1!? (22.d5 ♘c4 23.♖b1 ♖c8 24.♘d4 ♘e5 y 22.♕a3 ♘c4 23.♕xe7 ♕xe7 24.♗xe7 ♖e8 25.♗c5 ♖xe4 26.d5 ♘b2 27.♖d2 ♘c4 ambas parecen buenas para el negro) 22...♘c4 23.a4 ♘b2 24.♕a3 ♘xa4 25.♕xe7 ♕xe7 26.♗xe7 ♖e8 27.♖c7 y el blanco está mejor según Gutman y Treppner, pero no tienen en cuenta la dinámica 23...f5!, que parece ser la única posibilidad. La idea, por supuesto, es luchar por las casillas blancas, debilitar el centro y quizá crear un punto fuerte en d5 para la dama.

Por una vez, el sentido de Kasparov para la dinámica le ha fallado. Debió haber visto que 21...♕b7 era la jugada correcta, y entonces tratar de que funcionara mediante el cálculo. Quizá la razón por la que no lo hizo es que la línea que había calculado no estaba a su nivel habitual, ya que estaba influido por las jugadas previas.

Gurevich afirma que 21...♕d7 da igualdad, pero 22.♕a3! ♘c4 (22...♘c6 23.d5! y el negro tiene problemas ya que 23...e6 24.♕xa6 gana material) 23.♕xa6 no parece una posición deseada por el negro.

22.♖c1 ♕b7

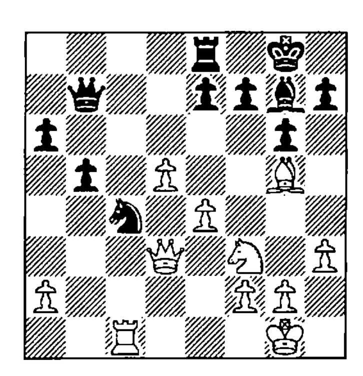
Gurevich sugería que 22...♕d7 23.♕a3 ♘c4 24.♕xa6 ♗xd4 25.♘xd4 ♕xd4 26.♕xb5 ♘d6 daba igualdad, pero la posición parece mejor para el blanco tras 27.♕d5 ♕xe4 28.♕xe4 ♘xe4 29.♗e3, cuando el peón de «a», combinado con la superioridad de torre y alfil sobre torre y caballo, le da al blanco mejores perspectivas, aunque Kasparov no hubiera tenido problema para conseguir las tablas.

Pero ..., ¿por qué debería Karpov forzar este final? El negro no tiene manera de liberarse, tal y como demuestra la partida. Juego no forzado, gracias. Lo que sucede en la partida es que vemos al negro hundirse en una posición cada vez peor ya que no es capaz de realizar estas lentas mejoras posicionales con la misma precisión.

Tal vez 25.♖b1 sería más natural o incluso 23.♕a3.

23.d5 ♘c4

Es demasiado complicado evitar la táctica de la jugada 26, tal y como puede verse en la siguiente variante: 23...h6 24.♗f4 ♘c4 25.♘d2 g5 26.♗g3 ♘xd2 27.♖c7! con gran ventaja para el blanco.



24.♘d2!

Forzando al negro a abandonar el bloqueo de la columna «c». El juego del negro en esta partida es bastante deprimente, pero deduzco que esto es lo que sucede cuando uno tiene éxito a la hora de encerrar a su depredador en una jaula, o lavar la sangre de la cara de un boxeador; es una triste visión.

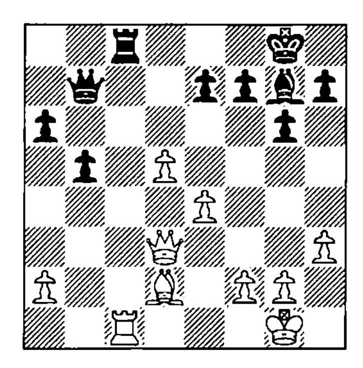
24...♘xd2

24...♘e5 25.♕c2! resalta la falta de buenas casillas para el caballo y, simultáneamente, prepara la invasión de c7.

25.♗xd2!

Una buena jugada. Tras 25.♕xd2?! b4 26.♖c6 a5 los peones del flanco de dama conceden al negro algo de contrajuego. Ahora la idea es imposible ya que entonces el blanco puede jugar 27.♕a6.

25...♖c8



26.♖c6!

Este pequeño truco táctico le da al blanco tiempo para tomar la columna «c» y dejar al negro en una lamentable posición.

26...♗e5

Una jugada poco convincente, pero 26...♖xc6 no funciona debido a 27.dxc6 ♕c7 (27...♕xc6 28.♕d8+ ♗f8 29.♗h6 es elemental) 28.♕d7 ♗e5 29.♗b4 e6 30.♕e8+ ♔g7 31.♕f8+ ♔f6 32.♗e7+!! ♕xe7 33.♕h8+ ♔g5 34.♕xe5+ ♔h6 35.c7 y el blanco pronto redirigirá su dama hacia d8.

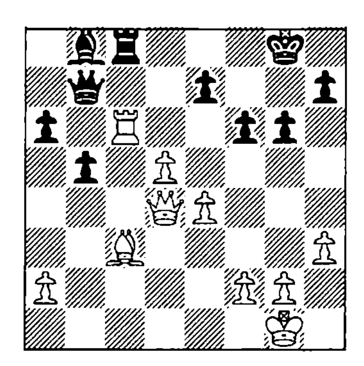
27.♗c3 ♗b8

El negro no puede reducir la presión mediante cambios: 27...♗xc3 28.♕xc3 ♖xc6 29.♕xc6 ♕a7 30.e5 y el peón «d», que pronto estará pasado, decidirá la partida.

28.♕d4

Siempre hay tiempo para forzar otra debilidad.

28...f6



29.♗a5!

Simplemente controlando casillas.

29...♗d6

La táctica no funciona, por lo que el negro tiene que esperar: 29...♕d7 30.♕c5 ♖xc6 31.♕xc6 ♕d6 32.♕e8+ ♔g7 33.♗d8 ♕h2+ 34.♔f1 ♕h1+ 35.♔e2 ♗h2 36.♕xe7+ ♔h6 37.♗b6 y el blanco gana (Ftacnik), o 29...♖xc6 30.dxc6 ♕xc6 31.♕d8+ ♔f7 32.♕xb8 ♕c1+ 33.♔h2 y la dama convenientemente ocupa la diagonal b8-h2, evitando el jaque perpetuo.

30.♕c3 ♖e8 31.a3

Eliminando toda posibilidad (real o potencial) de contrajuego. Así es el estilo de Anatoly Karpov.

31...♔g7 32.g3

Una vez más, tomándose su tiempo. Según Ftacnik 32.♗c7! es incluso más fuerte, pero igualmente no puedo ver cómo el negro puede salir del embrollo tal y como está jugando Karpov (con mucha seguridad). Aún así, es probable que Ftacnik esté en lo correcto.

32...♗e5 33.♕c5 h5?

33...♗d6 es la única jugada, no permitiendo que la dama ocupe la importante casilla de c5. Por el contrario, el intento de Kasparov es una jugada que le debilita y no le permite ningún tipo de contrajuego. En caso de que los colores se hubieran invertido, quizá hubiera existido alguna pequeña posibilidad de que Karpov se pudiera defender conduciendo las negras; pero no siendo así, Kasparov ya podría haber abandonado.

34.♗c7!

Ahora llega esta jugada, pero con un impacto mucho más grande.

34...♗a1

La pieza no tenía un buen día.

35.♗f4 ♕d7 36.♖c7 ♕d8

Una vez más, la táctica demuestra lo que ya es obvio: que el negro no puede capturar en h3: 36...♕xh3 37.♖xe7+ ♖xe7 38.♕xe7+ ♔g8 39.♗h6 f5 40.e5 y el mate está a la vuelta de la esquina.

37.d6!

Promocionando al paciente candidato.

37...g5 38.d7! ♖f8 39.♗d2 ♗e5 40.♖b7

[1:0]

Ya hemos tenido bastante dosis de Kasparov por el momento. Creo que he aportado algunas buenas indicaciones de como usa la lógica en sus partidas. Aunque son muy complejas y están llenas de táctica salvaje, tienen un importante fundamento de comprensión básica respecto a dónde deben situarse las piezas. Hemos visto que Karpov usa una comprensión similar para centrarse en las piezas de sus oponentes y, a continuación, desmontar todos sus planes e ideas. Este es el estilo que le convirtió en campeón del mundo en su día pero que, como el estilo de Tal, creo que necesita algo de refinamiento para sobrevivir a los rigores del ajedrez contemporáneo. Hemos visto cómo Kasparov finalmente consigue acabar con él, y muchas otras partidas similares se han jugado entre ellos desde entonces.

Sea como sea, hay jugadores dispuestos a retomar la herencia de Karpov. Uno de ellos es Kramnik, otro es Anand. Ambos jugadores tienen un gran sentido de la jugada «correcta» y ambos pueden estar representados con el ejemplo que veremos a continuación.

En mi opinión, Vladimir Kramnik es actualmente el jugador con mayor comprensión del ajedrez. Los problemas de Kasparov en su match, cuando la partida se sumergía en una posición técnica, eran muy indicativos de este hecho. Y esto sucedía a menudo. No creía que Kramnik fuera a ganar el match contra Kasparov, porque no parecía tan decidido como éste, pero en las proximidades del match cambió su estilo de vida, dejó de beber, fumar e irse a dormir tarde. Para un veinteañero, ¡esto puede considerarse un gran logro!

No estoy seguro de que Kramnik entienda el ajedrez de ataque tal y como lo hace Kasparov. Por ejemplo, me da la sensación, a menos que lo haya leído en algún sitio, que no es plenamente consciente de que el número de piezas es casi lo único que cuenta cuando uno tiene una posición con ataques en flancos opuestos. Este tipo de sutilezas son más características del Viejo maestro. Kramnik, en cambio, tiene una gran visión de cómo las piezas deben coordinarse y combinarse con las diferentes estructuras de peones, tal y como demuestra la siguiente partida.

Ljubojevic–Kramnik

Amber a la ciega, Mónaco 2000

Defensa Nimzoindia

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 b6 7.♗g5 d6!?

Una jugada muy interesante. El negro ya decidirá más tarde si juega ...♗b7 o ...♗a6, dependiendo de lo que haga el blanco. Yo pensaba que esta estrategia era dudosa por la réplica de Ljubojevic, pero después de ver la facilidad con la que Kramnik consigue una buena partida, he cambiado de opinión.

8 f3

El blanco se decide por obtener un gran centro.

8...♘bd7 9.e4 c5 10.dxc5 bxc5!

El negro prepara ...e6-e5 y la ocupación de la casilla d4. Ninguno de sus caballos puede llegar allí rápidamente, pero tal vez Kramnik tiene tanta experiencia en estas posiciones (solía jugarlas con blancas) que sabe que siempre habrá tiempo para hacerlo.

11.♘h3 h6 12.♗xf6

Por desgracia, este cambio es forzado, y el blanco ya no puede aspirar a la ventaja. 12.♗h4 d5! parece ser muy peligroso para el rey blanco. Nótese que 13.e5? d4 simplemente pierde un peón.

12...♘xf6 13.0-0-0?

Según mi experiencia, no puedes enrocarte largo cuando la columna «b» está abierta y no dispones de columnas abiertas en el flanco de rey. Esta partida no es ninguna excepción a esto.

13...e5!

Ahora es el momento justo. De otro modo, sería el blanco quien hubiera jugado e4-e5.

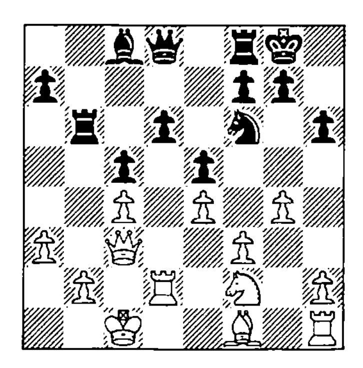
14.g4

El blanco no puede permitir ...♗xh3, tras lo cual su alfil no podría estar peor. Una variante es 14.♕d2 ♗xh3 15.gxh3 ♘e8!, y el negro jugará ...♖a8-b8-b6 y el caballo estará libre para ir a cualquier sitio.

14...♖b8

Aquí quisiera que os dierais cuenta de cómo Kramnik, con gran facilidad, sitúa sus piezas en las casillas adecuadas. Casi se podría decir que flotan hacia allí.

15.♘f2 ♖b6 16.♖d2



16...♛e7!

Preparando ♖f8-b8. Curiosamente, muchas personas no considerarían alinear las piezas mayores en la columna «b», pero una vez lo has visto y una vez que empiezas a pensar adecuadamente, es imposible no darse cuenta del poder de la presión sobre la columna «b».

17.♘d1 ♗e6

Preparado para eliminar a cualquier caballo que intente entrar en d5.

18.♗d3 ♖fb8 19.♗c2 ♛b7 20.♖e1 ♘h7

El caballo se dirige hacia d4. El negro ya dispone de una gran ventaja, pues ninguna de las piezas blancas parece estar en una buena posición.

21.♖e3 ♛a6 22.♗d3 ♗d7

No hay posibilidad de que el caballo vaya a d5, así pues..., ¿por qué no llevar el suyo propio a d4?

23.♗f1 ♘g5 24.♖ed3 ♘e6 25.♘e3 ♘d4 26.♘d5

Un error, por supuesto, pero el blanco ya está fuera de la partida.

26...♖b3

[0:1]

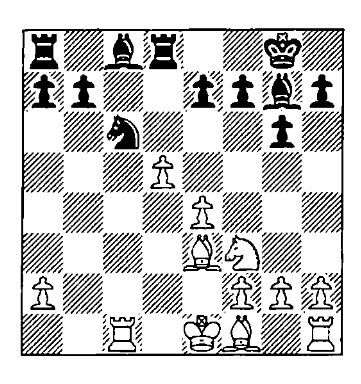
La primera aparición de Kramnik tras su match con Kasparov fue un match de rápidas con Peter Leko en Budapest. Respecto a la primera partida se decía que la victoria había sido gracias a la excelente preparación de Kramnik en las aperturas debido a su match contra Kasparov. En respuesta a ello, Kramnik dijo que le hubiera gustado que su preparación hubiera llegado tan lejos como para analizar 14...♘e5. Con esto, él sólo quería sugerir que semejante jugada no estaba investigada. Sólo debemos analizar buenas jugadas, las malas pueden ser refutadas en el tablero. Su opinión respecto a 14...♘e5 era evidente.

Kramnik–Leko

Match de Budapest (1ª partida) 2001

Defensa Grünfeld

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♘f3 ♗g7 5.cxd5 ♘xd5 6.e4 ♘xc3 7.bxc3 c5 8.♗e3 ♛a5 9.♛d2 ♘c6 10.♖c1 cxd4 11.cxd4 ♛xd2+ 12.♔xd2 0-0 13.d5 ♖d8 14.♔e1



14...♘e5 15.♘xe5 ♗xe5 16.f4 ♗d6 17.♔f2 e5 18.♗c5 ♗xc5+ 19.♖xc5 exf4 20.♔f3 ♗d7 21.♗d3 ♖ac8 22.♖hc1 g5 23.♖c7 ♖xc7 24.♖xc7 ♗a4 25.♔g4 h6 26.♖xb7 ♖d7 27.♖b4 ♗d1+ 28.♔f5 ♔g7 29.h4 f6 30.hxg5 hxg5 31.e5 fxe5 32.♔xe5 f3 33.gxf3 ♗xf3 34.d6 ♖d8 35.♗f5 ♗c6 36.d7 ♖f8 37.♖d4

[1:0]

En la siguiente partida, vemos cómo la comprensión posicional de Kramnik puede ser utilizada para iniciar un ataque. Aunque Kramnik no es un pistolero como Kasparov o Shirov, su juego con negras a veces le ha permitido demostrar sus habilidades como atacante. Ha ganado partidas memorables frente a Topalov y Kasparov, incluyendo poderosos ataques de mate. La siguiente partida es una buena ilustración de la combinación de las consideraciones posicionales y la lógica del ataque.

Gelfand–Kramnik

Berlín 1996

Defensa Semieslava

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♕c2 ♗d6

Algunos jugadores tienen tanto miedo a la Variante Shabalov (7 g4) que juegan 6...b6 en esta posición. Hasta hoy nadie ha demostrado que haya nada malo en esta jugada. Curiosamente, en los 90 Kramnik trabajó mucho en la Merano y Noteboom con sus analistas y amigos, y volvió a poner estas variantes de moda; esta partida es un buen ejemplo.

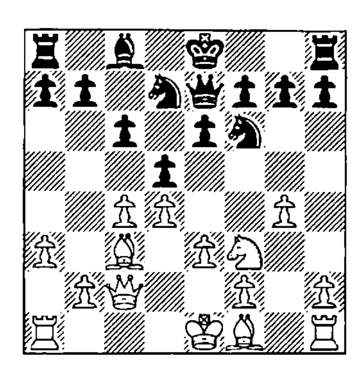
7.g4 ♗b4!?

Realmente me gusta esta jugada, ya que me recuerda mucho a la Nimzoindia. El negro no puede evitar g4-g5 y necesita saber qué hacer con su caballo. La casilla lógica es e4 pero, actualmente, eso no es posible, por lo que el alfil se mueve de nuevo. Ahora es el momento de considerar si g2-g4 ha reforzado la posición blanca. El debate sigue abierto.

8.♗d2 ♕e7 9.a3?!

Nadie comprende del todo esta jugada. Quizá tiene relación con un posible ...e6-e5, pero ahora el negro claramente está bien. Otras sugerencias son 9.g5 y 9.♖g1.

9...♗xc3 10.♗xc3



10...b6!

Esta es otra demostración de gran lógica. La única pieza menor con problemas de desarrollo es el alfil, así que... ¡dejémosle salir!

11.♗d3

Kramnik cree que 11.cxd5 exd5 conduce a igualdad. Tengo la sensación de que el negro ya está ligeramente mejor, pero el blanco no encuentra ningún consuelo en la pareja de alfiles y no hay justificación para las debilidades del flanco de rey.

11...♗a6

La estrategia del negro es sencilla. Con los peones blancos en casillas negras, el cambio de alfiles de casillas blancas es estratégicamente favorable a las negras.

12.♕a4 dxc4!

Basado puramente en la táctica. 12...♗xc4 13.♗xc4 dxc4 14.♕xc6 es horrible para el negro, no sólo por el peón que pronto perderá, sino también debido a que 14...0-0 15.♗b4 cede más material.

13.♕xa6

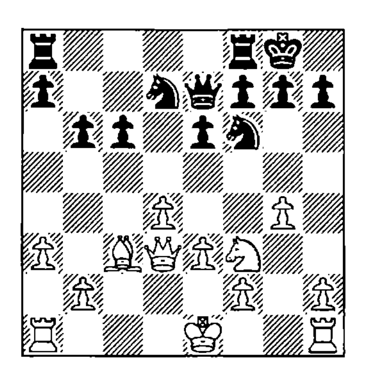
13.♕xc6 ♖c8 14.♕a4 ♗b7 15.♗e2 a5 asegura al negro una posición muy fuerte, según Kramnik. La dominación total del centro ilustra muy bien la estrategia del negro. 13.♗xc4

♗xc4 14.♕xc4 ♕d6 tampoco causa ningún problema al negro, aunque podría ser una alternativa decente al desarrollo de la partida.

13...cxd3 14.♕xd3?!

Otro pequeño error. El blanco está posicionalmente peor, por lo cual no debería optar por jugadas sencillas, ya que no suelen ser de ayuda. En vez de esta última jugada debería aprovechar el hecho de que ninguno de los jugadores ha completado su desarrollo. Kramnik da la siguiente variante: 14.♕b7 0-0 15.♘e5! ♕e8 16.♘xd3 ♖c8 17.♕xa7 ♘xg4 solamente con una ligera ventaja para el negro.

14...0-0

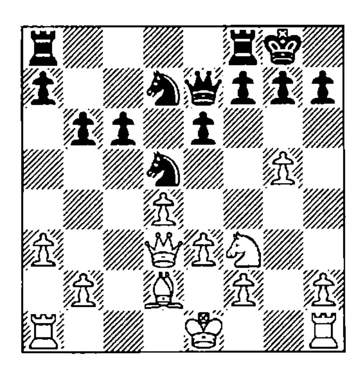


Cito a Petursson: «*El problema del blanco es que ha debilitado su flanco de rey sin conseguir posibilidades de ataque*». Cuánta verdad. Si no hay debilidades defensivas evidentes, un ataque en el flanco de rey requiere más de dos o tres piezas para tener posibilidades de éxito. Aquí, dado que el negro no ha movido ningún peón de su enroque, su flanco de rey no tiene debilidades reales. El alfil de c3 puede atacar indirectamente g7, pero está bastante solo en esta tarea. Al mismo tiempo, el blanco ha debilitado ambos flancos, por lo que no encontrará refugio seguro para su rey.

15.g5 ♘d5 16.♗d2?

Ningún otro comentarista ha criticado este movimiento, pero no me gusta en absoluto, especialmente en vista de la fuerte respuesta negra.

Creo que 16.e4!? es un intento bastante mejor. Entonces tras 16...♘xc3 17.♕xc3 el blanco tiene numerosas debilidades, pero con menos piezas menores y con más vida en el centro podría tener al menos una posibilidad de sobrevivir.



16...f5!

Tras este avance, los comentaristas dan a las negras una clara ventaja, pero quizá «ganando posicionalmente» es una valoración más apropiada.

La jugada del texto es un hermoso ejemplo de la aplicación de la lógica. El caballo en d5 es tan fuerte que e3-e4 debería ser evitado, mientras que ahora el alfil de d2 sufre por tener los siete (!) peones en su mismo color. En consecuencia, las negras deberían mantener estos peones en casillas negras tanto tiempo como sea posible. Cabe destacar que 17.gxf6 ♕xf6 permite al negro ganar material.

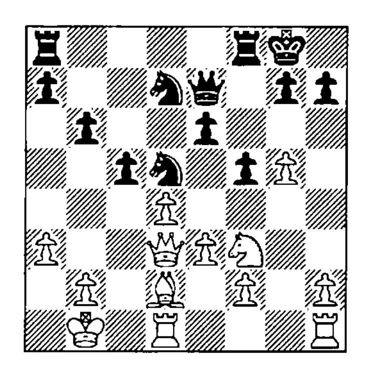
17.0-0-0

Otro error, quizás. El blanco está peor y el hecho de jugar rutinariamente le lleva al caos, ya que debería intentar algo (cualquier cosa) para sacar la partida de su curso normal. *Fritz* sugiere la extraña 17.g6!, pero el negro debería mantenerse con ventaja tras 17...h6, sin permitir la apertura de la columna «g».

17...c5

Por supuesto. Si la posición del rey es débil, entonces debería ser atacado.

18.♔b1



18...b5!

Un sacrificio natural, que estoy seguro que Kramnik hubiera jugado fácilmente. Una columna abierta para doblar torres vale la pena a cambio de un peón. Nótese la sencillez de la lógica detrás de cada jugada en este ataque tan bien orquestado.

19.♕xb5

Gelfand se convierte en el espectador de su propia partida en este momento, sin ninguna opción.

Rehusar el peón invita a ...c5-c4 seguido de ...a7-a5 y ...b5-b4.

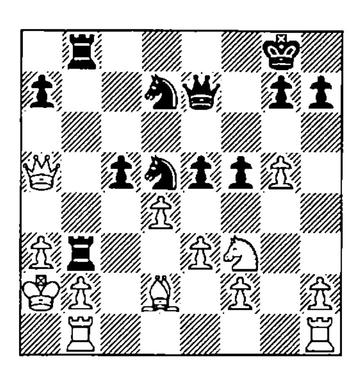
19...♖ab8 20.♕a5 ♖b3

Un excelente punto fuerte para la torre, que ataca numerosas casillas cerca del rey blanco y que no puede ser expulsada ya que el alfil de d2 no puede ir a ningún lugar para poder permitir ♘d2.

21.♔a2?!

Dando al negro un tiempo más. El negro doblará torres igualmente y no hay motivo para obligarle a hacerlo de manera inmediata. 21.♔a1! es un mejor intento defensivo.

21...♖fb8 22.♖b1 e5!



La ruptura final se produce en el centro. Para que el ataque tenga éxito, tiene que incorporarse la dama y eso se consigue a través de la diagonal a2-g8.

23.♖hc1

Un último intento para poner sus piezas en juego. ¿Es necesario decir que ya es demasiado tarde?

23.dxe5 ♘xe5 24.♘xe5 ♕xe5 25.♗c3 ♘xc3+ 26.bxc3 ♕e4! y el negro gana, tal y como destacó Petursson.

23...♕e6 24.♔a1 exd4

Ajedrez simple. ¿Por qué no capturar el peón?

25.♖xc5

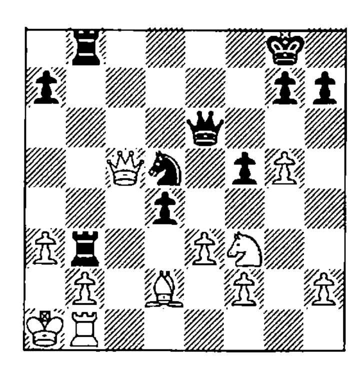
El blanco, comprensiblemente, se está desesperando.

25.exd4 ♖xf3 es el precio que el blanco tiene que pagar por el avance prematuro de su flanco de rey, especialmente por no haber encontrado la manera adecuada de apoyarlo.

25...♘xc5 26.♕xc5

Y ahora es el momento adecuado para finiquitar la partida con un remate realmente

espectacular.



26...♘c3!! 27.♘xd4

Por supuesto, esta respuesta ya estaba prevista. ¡El negro sólo tiene una forma de ganar la posición!

27...♖xb2! 28.♖xb2

[28.♕f8+ ♖xf8!].

28...♕a2+!

[0:1]

Una hermosa partida que ilustra la estrecha relación entre el juego posicional y el ajedrez de ataque. No se trata sólo de frustrar los planes del rival – como intenta hacer Karpov – sino también de hacer jugadas naturales al estilo de Kramnik que deben ser consideradas ajedrez posicional. Dado que Kramnik no busca el ataque como Shirov o Kasparov (pero lo hará cuando sea necesario), su estilo es posicional. Aún así, su ajedrez es a menudo muy ambicioso.

Tal y como dije anteriormente, otro gran jugador contemporáneo es Anand. Podemos echar un vistazo a un ejemplo – parecido a Movsesian-Kasparov, visto antes – en el que Anand simplemente tiene una comprensión superior a la de su oponente. No os dejéis engañar por la sencillez de esta partida: ¡fue jugada en el torneo más fuerte disputado en 2001!.

Anand-Van Wely

Wijk aan Zee 2001

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 e5

Esta jugada es bastante normal aquí, por supuesto, pero requiere algo de las negras, puesto que la casilla d5 es potencialmente débil.

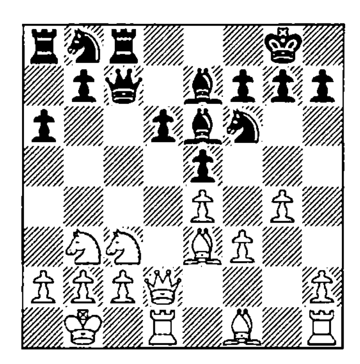
Ocasionalmente vemos partidas entre aficionados en las que el blanco acaba con un caballo en d5 mientras el negro se queda con un alfil en d8, pero esto raramente sucede entre jugadores de elite. De hecho, recuerdo una partida entre Judith Polgar y Anand en la que éste ultimo se encontró en un embrollo similar. En esta partida, un 2700 pierde de forma similar. Creo que Van Wely simplemente no es un jugador «verdadero», pero sí un gran luchador y muy innovador. Un gran jugador, pero no uno «especial»...

7 ♘b3 ♗e6 8.♕d2 ♗e7 9.f3 0-0 10.0-0-0 ♕c7 11.g4 ♖c8?!

Con ataque indirecto sobre c2. La idea es presionar con ...d6-d5 y conseguir algo de libertad en el centro. En realidad, me parece que la idea del negro es lenta y dudosa y creo que 11...b5 es una jugada más fuerte.

12.♔b1?!

Según Chessbase, las jugadas se produjeron en este orden, pero me da la impresión de que Anand podría haber jugado 12.♕f2! ♘bd7 13.♔b1, tras lo cual tenemos la misma posición que en la partida, pero sin la posibilidad adicional que ofrecemos en el comentario a la siguiente jugada del negro. Por supuesto, yo he analizado personalmente 12.h4?! d5 13.g5 d4 14.♘xd4 exd4 15.♗xd4 ♘e8 16.f4, lo que no es nada recomendable.



12...♘bd7?

Si este es el verdadero orden de jugadas entonces el negro dispone de 12...d5 13.♘xd5 ♘xd5 14.exd5 ♗xd5 15.♕f2 (15.♕xd5?? ♖d8 es la clave) 15...♗e6 16.♗d3 con posición interesante. Al menos el negro no tiene los problemas de espacio que sufrió en la partida.

13.♕f2 b5 14.g5 ♘h5 15.h4 b4 16.♘d5 ♗xd5 17.♖xd5 a5 18.♗h3

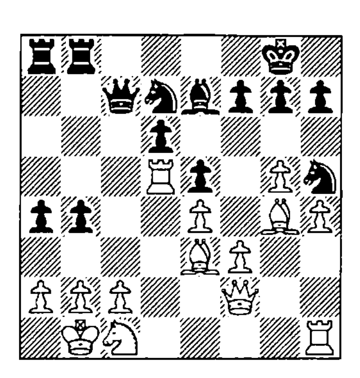
Aquí vemos los problemas que tienen las negras. La diagonal h3-c8 es débil y el alfil de e7 no sirve para nada. Normalmente, en estas líneas el negro puede jugar ...f7-f5 en algún momento, y la apertura de la columna «f» después de gxf6 da vida a las piezas negras. Aún así, con la torre en c8 en vez de f8, este no es el caso.

Creo que cualquier jugador «verdadero» de ajedrez hubiera evitado acabar en una posición así de lamentable tan pronto, pero por supuesto, podría estar equivocado.

18...a4 19.♘c1

Al principio me costaba creer que esto fuera una idea nueva. El juego de Anand es muy sencillo y evidentemente muy adecuado. 19.♗xd7 podría llevar a tener ventaja, pero la textual deja al negro en un callejón sin salida.

19...♖cb8 20.♗g4!



20...♘f4?

20...g6 es absolutamente obligada, aunque el negro queda en una situación horrible tras 21.♗xh5 gxh5 22.♘e2 con idea de ♘e2-g3 xh5 (al menos las piezas negras tienen la posibilidad de hacer alguna cosa buena aquí). Después de la jugada de la partida la posición es insalvable.

21.♗xf4 exf4 22.♗xd7!

Obviamente. Caballo bueno, alfil malo. De libro.

22...♕xd7 23.♕d2 ♖b5 24.♘e2 ♖c8 25.♘xf4 b3 26.cxb3 axb3 27.a3 ♖c2

Una de las diferencias entre ambos jugadores es que Anand nunca temió esta jugada, mientras que Van Wely podía haber pensado que podría haberle proporcionado algo de contrajuego. De hecho, el blanco dispone de una pieza de más, o sea que el negro nunca va a poder crear ningún ataque contra el rey blanco que valga la pena.

28.♕d3 ♖b8 29.♖d4 ♗f8 30.♘d5

El caballo llega a la mejor casilla. Nos podrían perdonar por pensar que esta partida fue jugada en una exhibición de simultáneas.

30...♖f2 31.♕e3 ♖g2 32.♖d2 ♖g3 33.♕f2 ♖h3 34.♖hd1

[1:0]

Si no pasa nada, entonces 35.♘f4 es una buena jugada.

Espero haber tenido éxito a la hora de aclarar lo que significa un jugador «verdadero» de ajedrez y qué distingue a uno de las superestrellas ajedrecísticas ordinarias. No es una cuestión de cálculo o preparación casera, sino de otra cualidad, mucho más elemental, basada en la comprensión de dónde deben ir las piezas. El mejor ejemplo es, probablemente, la partida Ljubojevic-Kramnik, donde las piezas de Kramnik simplemente gravitaban hacia las mejores casillas. ¡Y esto sucedía en una partida a la ciega!

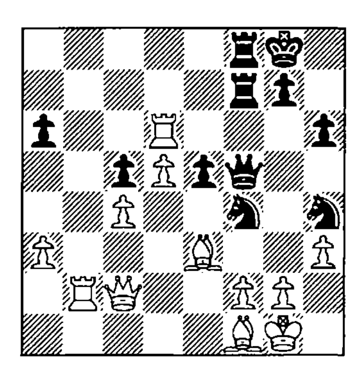
En el siguiente capítulo hablaré sobre el trasfondo de la calidad, que parece ser controlada sólo por unos pocos. Y nunca del todo.

CAPITULO 3: ¿NO HAY REGLAS?

«*Un caballo en el borde está triste, nunca captures el peón «b» con tu dama, dama y caballo son mejores que dama y alfil y nunca invites a un vampiro a entrar en tu casa*» – Jonathan Rowson, *Los Siete Pecados Capitales del Ajedrez.*

Hoy en día es bastante popular decir que no hay reglas válidas en ajedrez. La gente dice que la partida es independiente de las reglas, que la única regla es que no hay reglas (Suba). Las palabras de Rowson ofrecen un divertido argumento a favor de este punto de vista. Cuando leí el fragmento me quedé de piedra - ¿realmente Jonathan cree que no hay reglas en ajedrez? Pensé al respecto durante varios meses y llegué a la conclusión: no.

Entiendo que la afirmación de que si un caballo en el borde está triste, entonces qué pasaría en una posición como la siguiente:



Juega el negro

La posición pertenece a la partida Rowson-Franklin, Inglaterra 1995. El negro ganó tras 28...♘xh3+ 29.gxh3 ♘f3+ 30.♔h1 e4 31.♜e6 ♜f6 32.♛xe4 ♜g6 33.♜xg6 ♛xe4 34.♜e6 ♛f5 35.♜eb6 ♛e5 el blanco abandona.

No os preocupéis por el hecho de que el blanco podría haberse defendido mejor. Podía haber usado otros ejemplos donde no hubiera defensa, donde los caballos en los bordes ganaran la partida, pero simplemente no pude evitar la tentación de usar una partida del propio Rowson.

Pero veamos..., ¿significa esto que los caballos en el rincón no están tristes en absoluto, o sólo lo están a veces?. Bien, permitidme que os explique una pequeña historia para intentar ilustrar lo que pienso respecto a la importancia de estos ejemplos:

La policía estaba persiguiendo a un ladrón, que fue a esconderse a casa de un amigo. La policía llegó a la casa de ese amigo y preguntó:

«*Sr. Ladrón ¿está usted escondiéndose ahí dentro?*»

El amigo respondió:

«No, estoy solo».

«*Pero*» dijo la policía «*veo que ha puesto mesa para dos*».

«*¿Y? Mi alarma está programada para las cuatro. Eso no prueba nada.*»

Tengo la misma sensación sobre la partida anterior y la divertida comparación que hace Rowson con los cómics de terror. En mi opinión, los caballos en los bordes están tristes, ya que pierden mucha de su movilidad en comparación a cuando están en el centro del tablero. Ningún ejemplo cambiará esto, sólo lo haría un cambio de las reglas del juego. ¿Pero qué sucede con el ejemplo anterior? ¿Es lo que se llama la excepción que confirma la regla? No. Primero debo decir que no me gusta esta expresión (todos los cisnes no pueden ser blancos si hay uno que es negro).

En segundo lugar, recordad la historia de David y Goliat, cómo un gigante fue derrotado por un chico. O tomemos un ejemplo más reciente, la película *El Fugitivo,* donde Harrison Ford tiene diversos encuentros con un hombre manco. Esta persona sigue siendo peligrosa aunque tenga sus habilidades reducidas, y lo mismo sucede con los caballos de los que hablábamos antes.

Profundizaremos más sobre los caballos en el borde del tablero en páginas posteriores, pero primero romperé una lanza en favor de Rowson. Lo que él realmente quiere decir no es que el ajedrez no tenga una lógica matemática inherente. Por el contrario él escribe: «*Otra forma de enfocar el tema es comprender que el propósito de las reglas es, en general, dar sentido a los «sistemas complejos», como el ajedrez. Aún así, las reglas no pueden ser formuladas matemáticamente, deben poder ser enunciadas en un lenguaje natural y dado que el lenguaje es esencialmente sencillo (comprendido fácilmente), y el ajedrez es complejo, las reglas no van a encajar de forma perfecta. Esto no significa que las reglas son inútiles, pero no podemos basarnos en ellas exclusivamente para conducirnos a las decisiones correctas.*» *Los Siete Pecados Capitales del Ajedrez.*

Esto se aproxima bastante a mi punto de vista, aunque yo creo que las reglas pueden hacer mucho más por nosotros de lo que Jonathan expresa aquí. Pero donde realmente Jonathan me hace reflexionar es un poco antes, en esa misma página, cuando escribe: «*Aunque hay algunas directrices útiles en ajedrez, parece que no hay otras reglas que aquellas que constituyen las instrucciones básicas. Watson realiza un excelente trabajo explicando este concepto en Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez y llama a ese fenómeno «Independencia de las Reglas*».

Por contra, esto sí que entra en conflicto con mi punto de vista. Dedicaré mucho espacio a continuación para contrarrestar esta noción de independencia de las reglas, argumentando cómo pensar en las reglas puede haceros bien. Habiendo dicho esto, debo advertiros que las siguientes veintitantas páginas no deben ser tomadas como la verdad absoluta. Por el contrario, son pensamientos basados en la lógica y la experiencia. Debe decirse que no estoy estrictamente interesado en la verdad del ajedrez a nivel general, sino en saber cómo ganar más partidas. Para mí, el ajedrez es un juego competitivo, y eso es todo. He escrito este capítulo en el mismo sentido en que he usado estas ideas a la hora de entrenar a mis alumnos durante estos años. Pero antes de entrar en mis opiniones sobre las reglas en ajedrez quiero echar un rápido vistazo a los más importantes libros recientes que argumentan contra ellas.

EL AJEDREZ Y SUS REGLAS

John Watson ha recibido muchas alabanzas por su extremadamente interesante y provocador -de reflexiones- libro sobre el ajedrez posicional moderno, *Secretos de la Estrategia Moderna de Ajedrez. Avances desde Nimzovich.* En este libro él defiende la opinión del fallo de las reglas en ajedrez. Hoy en día no será una sorpresa para nadie que no esté de acuerdo con él, independientemente de lo bien escrito -y en boga- que esté su libro. No quiero analizar sus puntos de vista y argumentos en detalle porque sería demasiado aburrido (porque se trata más de una discusión teórica: no porque Watson o sus opiniones lo sean). Aquellos especialmente interesados en este debate deberían leer su libro y extraer su propia opinión. John es un buen escritor, uno de los mejores del negocio, y leer sus obras es siempre interesante. Además, puede que él esté en lo cierto y yo no, aunque tengo mis dudas.

Aquí intentaré hacer una breve introducción al debate, ya que es importante para mis razonamientos cuando intente mejorar vuestra comprensión, más tarde, en este mismo capítulo. Las siguientes citas son de su libro y las usaré aquí para ilustrar cómo atacaré la idea de la independencia de las reglas. Empezaré por un lugar familiar. De la partida entre Shirov

y Kasparov que comentamos en el capítulo 2, Watson escribe lo siguiente:

«*Es importante apreciar que desde la jugada 15 en adelante la concepción del negro dependía de una considerable cadena de difíciles elementos tácticos, ya que el blanco tiene opciones críticas en cada jugada; véanse los comentarios del propio Kasparov en el Informador 54 para más detalles. Esto es muy típico de la aproximación analítica que Kasparov defiende. En la mayoría de partidas de élite contemporáneas, uno no puede esperar que el desenlace se resuelva cuando un bando consiga ventajas evidentes y estáticas, y entonces alzarse con la victoria fácilmente con una buena técnica. Por el contrario, uno tiene que ser capaz de anticiparse de modo que, de las posibilidades conflictivas por ambas partes, las del oponente se desvanezcan y las propias triunfen. Esto es una cuestión de intuición hasta cierto punto, pero más aún, una cuestión de buena preparación y mejor capacidad de análisis sobre el tablero*».

Empezaré por encontrar elementos comunes entre mi punto de vista y el de Watson. El ajedrez es cuestión de intuición, preparación y cálculo, todo junto.

La preparación de la apertura es una ventaja importante en el ajedrez de élite moderno, pero un vistazo a las partidas demuestra que sólo una superior preparación es la que ofrece dicha ventaja. Cuando no está respaldada por una fuerte comprensión de la apertura, poco se puede conseguir aunque seas mejor en el cálculo. Un ejemplo clásico es el match de revancha entre Tal y Botvinnik. En el primer match, Tal jugó algunos sistemas abiertos contra la defensa Caro-Kann de Botvinnik, con buenos resultados, mientras que en el segundo Match empleó el sistema cerrado 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5. Tenía un buen número de buenas ideas y le ayudó a mejorar el sistema, pero las posiciones se adecuaban más al lento estilo posicional de Botvinnik, y Tal no extrajo ninguna ventaja de conducir las piezas blancas, a nivel de resultados.

El motivo por el que la preparación es tan importante para los jugadores de élite es obvio. Con poco tiempo para resolver temas complejos sobre el tablero, se gana tiempo adicional conociendo una posición desde casa y sabiendo cómo responder a las jugadas del rival, lo que es fundamental. Pero si el rival encuentra un camino decente que le permite salirse de la preparación y te pierdes, entonces no tiene ningún sentido.

El cálculo. Anteriormente en este libro he defendido que el cálculo es importante, pero saber qué es lo que uno quiere conseguir es, seguramente, más importante todavía. Y esto proviene de la comprensión, o como dice Watson, «intuición hasta cierto punto». Sólo su «hasta cierto punto» es incorrecto, tal y como yo lo veo.

Su referencia a Kasparov es también dudosa. En el Capítulo 2 vimos unas cuantas partidas de Kasparov, aunque calcula bien y le gusta analizar sus partidas en casa, lo que él indica en sus comentarios se contradicen con lo que Watson ha dicho anteriormente. Tener una gran comprensión de la dinámica no es lo mismo que basarse únicamente en la táctica. Bareev dijo respecto a Kasparov, tras jugar contra él por primera vez, que «*cuando juegas contra Kasparov, las piezas empiezan a moverse de manera diferente*.» Bareev bromeaba, pero hay algo de verdad en sus palabras. Kasparov tiene la habilidad de extraer lo mejor de sus piezas en posiciones complicadas. Esto no lo consigue con una habilidad para calcular como un ordenador, sino gracias a una profunda comprensión de cómo las cualidades de las piezas son explotadas al máximo. Kasparov calcula muy bien, pero, como todos los demás, está limitado por el hecho de ser un humano.

La referencia al *Informador 54* es bastante desafortunada por parte de Watson. Estoy seguro que él desconocía los comentarios en la revista *New In Chess*, puesto que si no, esto no hubiese sucedido. El tema es, por supuesto, que el *Informador* es un formato universal que no usa palabras. En consecuencia, Kasparov simplemente no puede escribir sobre sus ideas allí. Tras leer los comentarios

de Kasparov, tuve la impresión de que analiza con frecuencia muchas posiciones. Pero mis conclusiones son distintas a las de Watson en este punto. Incluso si a Kasparov le gusta provar/investigar la corrección de su juego, y no tiene otra forma de hacerlo sino a través del análisis, esto no significa que él use sólo el cálculo cuando está sentado en el tablero. También –y esto es importante – si quieres convertirte en un jugador de talla mundial necesitas encontrar tu propia comprensión del ajedrez. Ningún entrenador o libro puede guiarte durante todo el camino hasta la cima. Tienes que encontrar tu propia comprensión de la partida, tu propio estilo. No creo que esto pueda hacerse sin extensos análisis. Es exactamente lo mismo que sucede a la hora de intentar aprender a hacer cualquier otra cosa. No hay mejor entrenamiento que practicar lo que tú vas a hacer en competiciones. Un ciclista del *Tour de Francia* pedaleará al mismo tiempo que hace un entrenamiento físico y mental. Los futbolistas profesionales corren arriba y abajo durante horas cada día entre partido y partido, como también simplemente corren o hacen pesas. En cualquier campo, simular lo que vas a hacer en el torneo es una parte muy importante del entrenamiento. Si quieres entender el ajedrez y conseguir un profundo sentido de cada partida, no se puede evitar dedicar mucho tiempo a resolver ejercicios y analizar todo tipo de posiciones. Es una lástima que Watson no conozca aparentemente los comentarios de *NIC*. ¿Cómo se relacionarían con este punto de vista? Quizá el tiempo lo dirá.

Uno debe también recordar que las variantes en el *Informador Ajedrecístico* y otros libros son sólo un primer paso para otras decisiones más importantes durante la partida, ya que están relacionadas con lo que los jugadores realmente vieron durante la partida. Conozco mucha gente que todavía cree en las enormes habilidades de cálculo entre los jugadores de elite, pero yo no estoy tan convencido. Calculan mejor, pero no más. El cerebro sólo puede tomar decisiones en 480 milisegundos, tal y como demostró el neurólogo alemán Ernst Pöbel, y esto requiere un nivel de concentración que no puede ser mantenido durante un periodo demasiado largo de tiempo. Por lo que la respuesta al tema de calcular más sobre el tablero se basa en ver la variante de manera más precisa y, después, analizar las partidas para investigar los propios pensamientos.

Otro aspecto en el que discrepo con Watson y creo que su argumentación es bastante débil es cuando muestra otra partida de Kasparov.

Kasparov-Kamsky

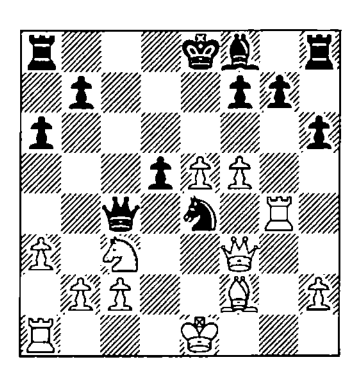
Linares 1993

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ae3 a6 7.f3 Cbd7 8.g4 h6 9.Tg1 Db6 10.a3 Ce5 11.Af2!

Watson escribe: «*Mover dos veces esta pieza consigue expulsar la dama negra; esto tiene prioridad sobre el desarrollo.*» Volveremos a esto más tarde.

11...Dc7 12.f4 Cc4 13.Axc4 Dxc4 14.Df3 e5 15.Cf5 Axf5 16.gxf5 d5 17.fxe5 Cxe4 18.Tg4



Watson: «*Con clara ventaja blanca. En este ejemplo, parece como si el blanco se hubiera olvidado de sacar sus piezas; y aún así, al final su desarrollo fue mejor.*»

Estoy completamente en desacuerdo con Watson en este aspecto. De las ocho primeras

jugadas del negro, seis han sido de peón. Además movió su dama, su caballo por segunda vez, entonces su dama otra vez, el caballo de nuevo, ¡seguido de la dama! Por supuesto que alguna de estas jugadas fue forzada por parte del blanco, mientras que otras eran jugadas que forzaron por ellas mismas.

El modo en que Watson razona aquí hace pensar como si adecuarse a las reglas significara ignorar lo que está haciendo el rival. Presentado de esta forma, es muy fácil demostrar que seguir las normas no tiene ningún sentido.

Aún así, resulta tan fácil argumentar a favor de las reglas en esta partida que voy a proporcionar comentarios alternativos a ella:

1.e4

Esta es la mejor jugada desde el punto de vista teórico ya que ofrece el mayor número de posibilidades en la segunda jugada. Es mejor que 1.e3 (que también permite veinte jugadas posibles) por dos motivos, consigue el control de dos casillas claves en la mitad del tablero negro (d5 y f5) y, en segundo lugar, una de las veinte jugadas posibles después de 1.e3 es avanzar el peón «a» la casilla que ocuparía tras 1.e4. Claramente, este tipo de pensamiento es para programadores informáticos. Para nosotros es mucho más importante mirar hacia las posibles estructuras. 1.e4 crea una partida más abierta, más táctica y con mayor énfasis en la velocidad. Por lo tanto, es cuestión de gusto.

1...c5

Tomando el control de la casilla d4 sin exponer el peón «a» ataque, como sería el caso 1...e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5, donde el blanco se desarrolla de manera rápida y el negro se defiende mediante la táctica tras 3...a6!.

2 ♘f3

El blanco retoma el control sobre d4 inmediatamente. Nótese que, aunque se pueden realizar otras jugadas en este momento, sólo 2.c3, con ideas similares, es la principal alternativa.

2...e6

Preparando el desarrollo.

3 d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3

Continuando el desarrollo y defendiendo. 5.e5 ♛a5+ viola una regla bien conocida. No pierdas tus piezas y peones sin motivo.

5...d6

Esta jugada es bastante rara hoy en día, ya que 6.g4! ganando espacio y tiempos, proporciona excelentes resultados.

6 ♗e3 a6

Así pues, el negro hasta ahora se ha centrado en la estructura. Antes de desarrollarse, ha construido una estructura para resistir cualquier tipo de ataque por parte del blanco. Las Sicilianas con ...a7-a6 y ...b7-b5 a menudo se caracterizan por el hecho de que el negro realiza jugadas de peón para expulsar las piezas blancas a casillas peores. Así pues, cuando el negro se prepara para defenderse contra un ataque, es normal que el blanco ataque con sus peones. El talón de Aquiles del negro son las casillas blancas alrededor del rey. Estas se encuentran dañadas principalmente por el avance de los peones a g6 o f5. Así pues, 7.f4!? y planes que incluyan g2-g4 son muy lógicos. Además, el caballo de f6 está muy bien situado y el blanco puede ganar tiempos atacándolo con el peón «g». En realidad, las dos jugadas principales hoy en día son 7.f3, como en la partida, y 7.g4!?. La última es respondida por 7...e5 iniciándose una tormenta táctica.

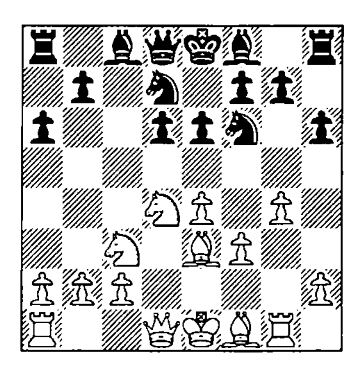
7 f3 ♘bd7 8.g4 h6

El negro no tiene ninguna casilla razonable para su caballo, por lo que se provoca una debilidad a largo plazo en el flanco de rey, a cambio de conseguir una ventaja de tiempo,

a corto plazo, con la que desarrollarse. En la mayoría de casos, por lo tanto, no podrá enrocar corto porque es demasiado peligroso, aunque pueden darse casos excepcionales. Aquellos que hablan contra cualquier forma de regla en el ajedrez se darán cuenta que es difícil contrarrestar eso: las jugadas de peón delante de un rey enrocado crean debilidades estructurales que le hacen la vida más fácil al atacante.

9 ♖g1!?

Esta jugada es en realidad algo peculiar. La idea es jugar 10.h4 y 11.g5 para atacar el flanco de rey inmediatamente, a través de g4-g5-g6.



9...♕b6?

Esto parece un error evidente. El negro está atrasado en el desarrollo y no tiene un lugar seguro para su rey. ¿Qué está haciendo? Desarrolla su dama para provocar amenazas inmediatas. Por desgracia, estas pueden ser detenidas fácilmente. Cabe destacar que el blanco tiene ventaja de desarrollo en este momento y el negro no está haciendo nada para cambiar esto.

9...g5! es probablemente lo que debería ser jugado, siendo la situación una cuestión de estructura. Tras 8...h6 el negro no puede considerar seriamente el enroque corto, por lo tanto, sólo e6 y f7 son objetivos reales para el blanco. Avanzando su peón «g», el negro pone fin al avance de peones en el centro por el momento y, de este modo, gana tiempo para completar su desarrollo. Además, el punto fuerte de e5 es muy importante en estas consideraciones. Nótese que tras 9.♖g1 el negro no debe temer tanto h2-h4, la amenaza habitual en estas estructuras.

10.a3!

Protegiendo el peón de b2 y también el caballo de c3 (contra ...b7-b5-b4). Desde el momento en que la dama negra está haciendo muchas jugadas tan pronto, la jugada del texto es más o menos posible.

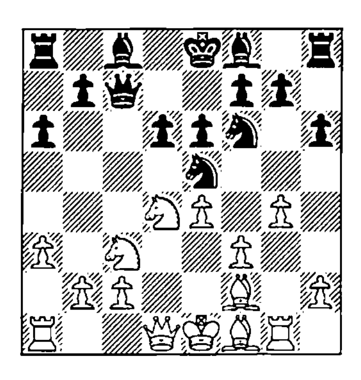
10...♘e5

Esto no le sirve de mucha ayuda ya que ante la siguiente jugada del blanco el negro estará obligado a mover su dama. A continuación, f3-f4 obligará a que el caballo mueva nuevamente.

11.♗f2!!

Simple y lógico. Ahora todas las piezas del blanco están protegidas de nuevo. Daros cuenta de que el blanco quería proteger su alfil de manera que pudiera expulsar a la dama, y 11.♕d2 ♕xb2 es la forma incorrecta de hacerlo. También es importante apreciar que el blanco todavía tiene ventaja de desarrollo, mientras que el negro no ha hecho nada al respecto.

11...♕c7



12.f4!

Obligando al negro a abandonar el centro y empezando un peligroso ataque en el flanco de rey.

12...♘c4 13.♗xc4

El blanco cambia una pieza no desarrollada por una que ya se ha movido tres veces, aumentando, de este modo, la ventaja de desarrollo; aunque esta consideración tiene más peso al principio de la apertura que en la aparición del medio juego, donde todas las piezas ya están desarrolladas.

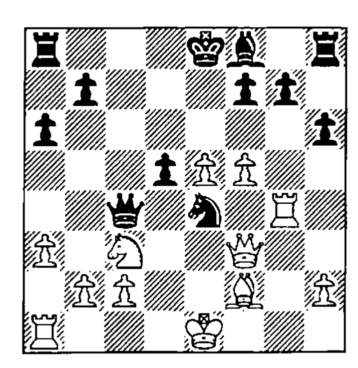
13...♕xc4 14.♕f3 e5?

Abriendo la posición y conduciendo a la conclusión de la partida. El negro consigue cambiar el caballo de f5, del mismo modo que el blanco hizo en c4, pero mientras la dama no hace nada especial en c4, la apertura de la columna «g» es un gran logro para el blanco.

15.♘f5

Amenazando ♘f5-e3-d5 con un control absoluto.

15...♗xf5 16.gxf5 d5 17.fxe5 ♘xe4 18.♖g4



Ahora sólo falta la torre de a1 por incorporarse al ataque, tras lo cual el blanco habrá completado su desarrollo. El negro, por su parte, ha perdido muchos tiempos con su dama y el ahora desaparecido caballo. No es ninguna sorpresa que el negro esté perdido.

La partida acabó de la siguiente manera:

18...h5 19.♖h4 ♗c5 20.0-0-0 ♗xf2 21.♘xe4 dxe4 22.♕xf2 ♖c8 23.♔b1 ♖d8 24.♖xd8+ ♔xd8 25.♖h3 ♕d5 26.♖c3 ♔d7 27.♕b6 ♖d8 28.♖c5 ♕d1+ 29.♔a2 ♔e8 30.♕xb7 ♕g4 31.e6 fxe6 32.♖e5 ♕g5 33.h4 ♕xh4 34.♖xe6+ ♔f8 35.f6

[1:0]

En estas posiciones de Siciliana Scheveningen, el negro empieza por construir su estructura de peones antes de completar su desarrollo, una política que corre el riesgo de conducir a una rápida derrota (aunque normalmente no suele suceder). Esto se produce básicamente porque la formación de peones del negro es tan sólida (en la tercera fila) que el blanco no puede forzar una brecha en las defensas del segundo jugador antes de que este haya acabado su desarrollo. Así pues, para poder atacar, el blanco necesita avanzar sus peones del flanco de rey o del centro, permitiendo al negro suficiente tiempo como para desarrollarse. Si el negro no lo consigue, habitualmente será castigado, como en la partida anterior. Estoy seguro que mucha gente que duda de la validez de la noción de reglas en ajedrez diría que esto no se basa del todo en las reglas, que el negro está obviando su desarrollo y no está siendo castigado por ello. Pero la lógica anterior tiene mucho que ver con el desarrollo. Es simplemente algo más complejo que seguir reglas dogmáticas.

Según sus anteriores palabras, Watson hace lo mismo que muchos políticos: toma los argumentos presentados por sus oponentes (la antigua escuela de ajedrez; el propio Watson traza la línea en 1935, lo que es bastante arbitrario) y los simplifica. Y, como todos los argumentos simples, falla. El opina que en la partida el blanco no presta atención al desarrollo, como si el negro no tuviera nada que ver en las decisiones que tenga que tomar el blanco. Creo que esto subestima enormemente el intelecto de los antiguos maestros, que especulaban con tales reglas. En la partida el blanco siempre tuvo ventaja de desarrollo, y el fracaso del negro para

desarrollarse contribuyó a su derrota.

Una regla sencilla, *no muevas más de una vez la misma pieza en la apertura,* está entre las referencias de Watson. Pero obviamente todo eso alimenta un pretexto: «*Todo es siempre lo mismo*». La fuerza de 11.♗f2 es tan evidente que destacar que la pieza se ha movido dos veces está fuera de lugar por lo que respecta a la naturaleza interactiva del ajedrez. Simplemente no es justo para Tarrasch y sus amigos.

En la partida el blanco mueve dos veces la misma pieza en la apertura tan pronto como en la jugada cuatro, pero este movimiento no parece merecer ningún comentario por parte de Watson, incluso si no ha desarrollado ninguna otra pieza y esto tiene que ver con la simplificada lógica universal que él quiere atribuir a la idea de las reglas. Sería interesante considerar esta jugada desde el punto de vista teórico, pero no es relevante en este momento.

En este punto, quisiera volver a la cuestión del caballo en el rincón. Como Rowson, Watson no tiene muchas dudas respecto al dicho: «*Un caballo en el borde del tablero está triste*» (torpe es utilizado por Rowson, triste por Watson). Ya hemos visto que no siempre es el caso y que dos caballos en los bordes, en circunstancias excepcionales, pueden ser mortales. Watson provoca ligeramente cuando comienza su capítulo titulado El Caballo Contemporáneo (página 151) con la frase «*Viven en el filo.*» Watson escribe que esta regla tiene su principal validez en el final, cuando hay menos piezas en el tablero (refiriéndose al Gran Maestro Jonathan Tisdall), y que es menos obvio en la apertura y en el medio juego. Está en lo correcto pero esto sólo subraya la validez de la regla. Cuantas menos piezas haya en el tablero, mayor es la importancia individual que tienen. Por lo tanto, los caballos no pueden situarse en los esquinas en el final, cuando quedan muy pocas piezas, dado que esto ilustra lo poco que colaboran cuando están allí. Una vez más, un caballo en el borde no debe ser entendido en términos tan simplistas. En la Defensa India de Rey el caballo de dama a menudo acaba en a6 y el otro en h5, con la idea de desplazarse a c5 y f4 (las mejores casillas para los caballos). Usar el borde como punto de tránsito es claramente posible y a menudo recomendable. Tras 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0-0 6.♗e2 e5 7.d5 el plan principal de desarrollo del negro para su caballo de dama es a6-c5. Antiguamente solía desarrollarse a través de d7, pero eso restringe al alfil de dama.

Watson pone un interesante ejemplo:

Stohl-Kindermann

Bundesliga 1996/1997

Defensa India de Rey

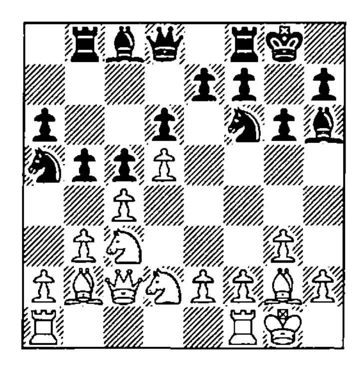
1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 0-0 5.d4 d6 6.♘c3 ♘c6 7.0-0 a6 8.d5 ♘a5 9.♘d2 c5 10.♕c2 ♖b8 11.b3 b5 12.♗b2 ♗h6

Aquí Watson hace una pausa (echa un vistazo a la posición tras 12...bxc4 13.bxc4 ♘a5, lo que me parece lógico) para explicar la relativamente divertida paradoja de que aunque esta línea ha funcionado bien para el negro durante décadas, ¡las partidas relevantes son usadas en los libros de medio juego para ilustrar los problemas del caballo en la esquina del tablero!. Obviamente estos ejemplos son partidas donde el negro ha fracasado a la hora de demostrar la validez de la posición y, en consecuencia, acabó mal, con el caballo siendo una debilidad en a5.

He descubierto que a mucha gente le resulta difícil aceptar que un caballo pueda estar objetivamente mal situado mientras la posición continúe siendo aceptable, que el caballo pueda contribuir positivamente y aún así ser una debilidad posicional.

Watson también destaca que la debilidad en c4 es el motivo por el que el caballo tiene una posición decente en el borde del tablero, y está en lo cierto. La cantidad de actividad que

el negro está obligado a emplear para justificar esta disposición nos dice algo respecto a este caballo. Está mal situado y al mismo tiempo es un elemento importante en la posición. Una vez más, traduciendo esto en un veredicto respecto a la posición, sólo sirve para sobrevaluar la propia regla, la que dice que el caballo en la esquina está triste – ¡*no* que el caballo en el borde del tablero sea responsable de la caída del Imperio Romano!



13.f4 bxc4 14.bxc4 e5 15.dxe6 ♗xe6 16.♘d5 ♖xb2!

La práctica ha acabado aquí con todas las alternativas, para aceptar sólo este sacrificio posicional. La compensación consiste básicamente en tiempos y una superioridad en las casillas negras y en el centro.

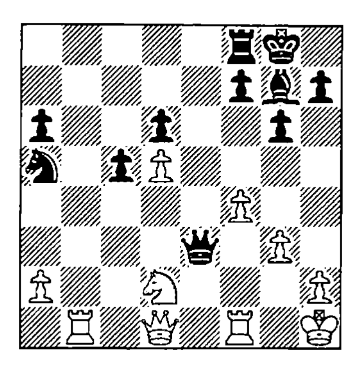
17.♕xb2 ♗g7 18.♕c1 ♗xd5 19.♗xd5!

Una bonita jugada. Dado que todo ocurre en las casillas negras, es lógico que el blanco no permita 19.cxd5 ♘g4! con invasión de estas casillas. Ahora el rey blanco tiene más espacio para respirar (g2) y el negro debe cambiar su alfil en d5, ya que podría convertirse en una pieza muy poderosa, más adelante.

19...♘xd5 20.cxd5 ♕e7!?

El negro no está aquí muy dispuesto a recuperar la calidad, aunque esto pueda conseguirse mediante 20...♗d4+ 21.♔h1 ♕a8 22.e4 ♗xa1 23.♕xa1 f5 con buen contrajuego por parte del negro. La jugada realizada por Kidermann da prioridad al control del centro sobre la pura lógica material.

21.♖b1 ♕xe2 22.♕d1 ♕e3+ 23.♔h1



Aquí algo no funciona para Watson, ya que dice que la partida acabó en tablas. No sé lo que ha pasado en su base de datos, pero estos accidentes son siempre posibles. El basa la oferta de tablas y su aceptación en una idea que el negro en realidad no eligió en la partida, por lo que la misma continuó muchas jugadas más.

De hecho, esta idea es la que quisiera discutir seguidamente.

23...c4

Watson escribe: «*23...♘c4! Entonces tras 24.♘xc4 (24.♕b3 ♕xd2 25.♕xc4 ♖e8 no es mejor) 24...♕e4+ 25.♕f3 ♕xc4 el negro tiene dos peones por la calidad. Los peones débiles blancos de d5 y a2, junto con su rey ligeramente expuesto, constituyen una partida dinámicamente equilibrada, que seguramente acabará en tablas.*»

No estoy seguro de que coincida completamente con la valoración de Watson. Me da la sensación de que se han cambiado demasiadas piezas y que la superioridad de la torre sobre el alfil es garantía suficiente para ofrecer al blanco unas perspectivas ligeramente mejores. Habiendo dicho esto es difícil para ninguno de nosotros evaluarla correctamente. Cuando mostré esta posición a algunos amigos míos, ellos en realidad estaban más de acuerdo con Watson...

Pero esto no es tan importante. Lo que importa es que Watson, que defiende la fuerza los caballos «esquinados» en esta línea, cree que la mejor opción para el negro es cambiarlo por el relativamente inútil caballo de d2, incluso aunque esto signifique aumentar la diferencia entre la torre y el alfil (con menos piezas en el tablero, el poder de la torre aumenta junto con el número de casillas disponibles) y no aprovechar el momento para conseguir un valioso peón pasado en la tercera fila.

Estoy seguro de que Watson razona que el caballo en a5 ya no tiene sentido porque el objetivo de ataque – el peón de c4 – se ha desplazado. Pero..., ¿estaría de acuerdo él con mi conclusión general? Según su libro, no lo creo. Yo llegaría a la conclusión de que el caballo en el borde del tablero tiene mala pinta (¡simplemente miradlo!) y esto es un logro relativo ahora que lo mejor que puede hacer es cambiarse por el caballo de d2. Anteriormente, el objetivo de c4 tenía más importancia que los posibles problemas del caballo y justificaba su posición. Ahora ya no hay tal justificación y el caballo está sospechosamente situado.

Mi conclusión en este tipo de razonamiento es simple. El caballo siempre estuvo mal situado en general o, como se dijo antes: «*Todo es igual: el caballo en el borde está triste*.» Sin embargo, si las cosas no son iguales, otras características de la posición entran en juego además de lo «apagado» que está situado el caballo en el rincón del tablero.

Por lo tanto..., ¿el caballo estaba lúgubre en la partida? Ciertamente. Siempre lo estuvo, lo que pasa es que también tenía algunas ventajas. La regla «ganar un peón es una buena idea» es más importante que «el caballo en el borde del tablero está triste» . Hasta ahora, así es. Lo mismo sucede con el ejemplo al principio del capítulo. Los caballos siguen estando apagados, no controlan muchas casillas. Pero la regla «el mate gana la partida» parecía ser más importante debido a las debilidades del rey blanco.

Mi afirmación es que el ajedrez puede ser visto como un gran colectivo de reglas que interactúan constantemente, teniendo algunas de ellas más importantes en determinadas posiciones específicas. A continuación comentaré para qué puede ser utilizado este conocimiento en general, pero aquí quisiera decir que ambos jugadores son siempre conscientes de la fragilidad del caballo en el borde del tablero, y que podría ser un grave problema si otros elementos en la posición cambiaran. Supongo que es por esto por lo que Kindermann eligió esta aproximación agresiva en lugar de la opción posicional de Watson. Respecto a lo que es mejor, la pregunta queda en el aire...

La partida concluyó:

24.♖e1 ♕a3 25.♘e4 ♖c8 26.♖b6 c3 27.♕d3 ♕xa2 28.♕xa6 ♖f8 29.♖b5 c2 30.♖xa5 ♕b1 31.♕f1 ♖b8 32.♖a8 ♖xa8 33.♖xb1 cxb1♕ 34.♕xb1 ♖a1 35.♕xa1 ♗xa1 36.♘xd6 ♔f8 37.♔g2 ♔e7 38.♘c4 f5 39.♔f3 ♗d4 40.h3 ♔f6 41.g4 h6 42.♘e3 ♗c5 43.h4 fxg4+ 44.♘xg4+ ♔g7 45.♘e5 ♗e7 46.♘c6 ♗d6 47.♔e4 ♔f6 48.♘e5 h5 49.♘d7+ ♔e7 50.♘b6 ♗c5 51.♘c4 ♔f6 52.♘e5 ♗d6 53.♘f3 ♗c5 54.♘d4 ♗b4 55.f5 gxf5+ 56.♘xf5 ♗e1 57.♔f4 ♗d2+ 58.♔e4 ♗e1 59.d6 ♔e6 60.♘g7+ [½-½]

Como dije anteriormente, no veo el ajedrez como una simple partida, sino como un gran número de partidas que se deciden por la estructura de peones. Tal y como Watson escribe, el ajedrez moderno ha incluido un gran número de nuevas ideas en la apertura, lo que ha generado la aparición de nuevas estructuras. Lógicamente, esto debería incrementar el número de reglas y opciones en ajedrez, y así sucede. Pero Watson no incluye estas consideraciones en su libro donde habla sobre la regla «*en la apertura, desarrolla tus caballos antes que tus alfiles*» – algo que según él destaca, «*le encantaba hacer a Lasker*». El demuestra la limitación de esta regla mediante diversas líneas, de las cuales la más destacada es 1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.♘c3 c6 4.f4 d5 5.e5 h5 6.♘f3 ♗g4. Aquí, el negro pronto completará su estructura con ...e7-e6,

lo que principalmente beneficia al alfil de casillas negras. Su idea es cambiar el otro alfil y usar c6 y f5 como casillas fuertes para los caballos. El alfil vuelve a f8 e interactúa en el flanco de dama y en el centro.

Creo que si la gente hubiera jugado así en la época de Lasker, él no hubiera estado de acuerdo. Pero no ha sido así. Tal y como Watson escribe, 1.e4 e5 y 1.d4 d5 se juega en la gran mayoría de partidas. Si echamos un vistazo a estas aperturas, entonces 2.♘f3 tras 1.e4 e5 es la única jugada que disfruta de gran popularidad entre la elite (Fedorov pierde partida tras partida con 2.f4, a la que incluso Shirov ha dado un '?!'). En cambio, tras 1.d4 d5 2.c4 e6 el blanco normalmente prosigue con 3.♘f3 o 3.♘c3, como en el caso de 2...c6.

Así pues, el gusto de Lasker por esta regla todavía merece algo de atención en la apertura con la que la asoció. Creo que así es como nosotros deberíamos aproximarnos a las reglas tal y como están presentadas por los antiguos maestros, antes de que cínicamente las juzguemos como falsas: *si todo es lo mismo*. Caballos antes que alfiles significa que sólo deberían incluirse en esta regla las aperturas a las que podríamos esperar que Lasker se refiriera. De otro modo, las cosas no serían iguales. Cuando Watson usa multitud de nuevas ideas en la apertura para invalidar un antiguo y sabio consejo, no lo hace en beneficio de la investigación, sino simplemente para sostener su argumento. Seguramente, yo hubiera enfocado los ejemplos de forma diferente porque son, de hecho, muy interesantes. En lugar de eso, yo me preguntaría: ¿Por qué esta observación se topa con ciertas limitaciones cuando nos alejamos de las estructuras simétricas? De este modo podría aprender algo acerca de la verdadera naturaleza del ajedrez.

Realmente me encanta el libro de Watson, pero por diversos motivos a los que el pretendía. Lo veo básicamente como un gran cúmulo de ejemplos del moderno juego posicional, una especie de «grandes éxitos» de los mejores libros de los últimos diez años. El es bueno observando numerosos cambios respecto a lo que se puede hacer en el ajedrez posicional, pero me da la sensación de que extrae la conclusión incorrecta. Yo buscaría la lógica tras los ejemplos - en lugar de presentar la lógica aplicada a las estructuras – e ilustrar su insuficiencia.

Es verdad que las reglas de los maestros alrededor del año 1900 están limitadas y necesitan ser revisadas, pero empaparse de la noción de la independencia de las reglas no es el modo de hacerlo. El ajedrez no es simple, es la interacción de dieciséis piezas en sesenta y cuatro casillas en un incomprensible número de posiciones posibles. Pero eso no significa que interacciones similares entre estas piezas no ocurran una vez tras otra: así es. Y las interacciones similares a menudo requieren reacciones similares para obtener el efecto deseado, que es siempre el mismo.

Sabemos esto gracias a cocinar arroz (y a casi cualquier otra cosa en la vida), cuando debería hervir durante ocho minutos en la mayoría de situaciones. Pero del mismo modo que no deberíamos seguir esta regla si hay explosivos en la cazuela, no hay reglas en ajedrez que sirvan en todas las posiciones. Sólo «*el mate gana la partida*» parece tener esta fuerza universal. Es siempre una cuestión de un gran número de reglas que existen al mismo tiempo, intentando maniobrar entre ellas para hacer que funcionen para nosotros y no para el oponente. Con estas palabras pasaré a mi personal forma de ver las reglas en ajedrez, y cómo deben ser utilizadas en el juego práctico.

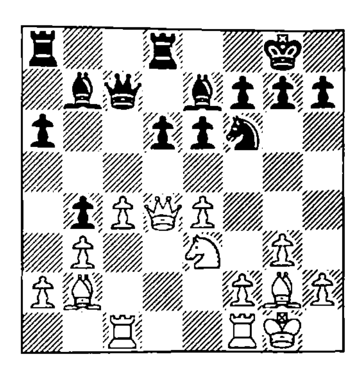
ELEMENTOS Y CONCEPTOS

Creo que los elementos y los conceptos son una buena forma de ayudar a entender las posiciones. No hay piezas solitarias en el gran tablero, o dos ejércitos enteros, luchando uno contra el otro. Por el contrario, hay grupos de elementos y conceptos (en un sentido matemático), y estos pueden ser captados y comprendidos por cualquiera.

Comencemos por el siguiente ejemplo:

Fischer–Petrosian

Curaçao 1962



Juegan las blancas

Normalmente se empieza por lo elemental, simplemente comparando piezas, algo a lo que volveré más tarde en este capítulo. Pero primero centrémonos en la simple idea de los conceptos.

La idea está basada en una observación que muchos pensadores del ajedrez han realizado individualmente: un jugador fuerte no ve una posición como un conjunto de piezas, sino como un gran amasijo donde las piezas, de algún modo, están soldadas entre ellas para formar una sola unidad. ¿Por qué lo ven así los jugadores fuertes? Porque ninguna pieza es un ejército. La fuerza de las piezas reside en su habilidad para cooperar con otras. Esto es particularmente cierto para los peones, ya que solos son terriblemente frágiles.

Una de las cosas que aprendemos rápidamente es la importancia de la estructura de peones. Las piezas dependen unas de otras, por supuesto, pero el papel de una estructura de peones es de vital importancia. En la posición anterior el caballo suspira por c5, mientras que su equivalente en e3 no dispone de ninguna casilla buena. Este es uno de los conceptos más importantes en esta posición. Otro es la presión de rayos x que la torre ejerce en la columna «c», sobre la que volveremos más tarde. Por ahora echaremos un vistazo a diversos conceptos y elementos.

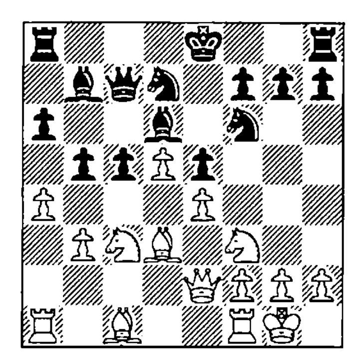
Un elemento es algo concreto, como una buena casilla para un caballo en g7, un punto focal en g7 (un punto focal es una casilla donde puede darse mate) o un alfil en b7 atacando un peón en e4 protegido por una dama en d4 y un alfil en g2. Los elementos están estrechamente conectados al «aquí y ahora», tan básicos que a menudo no los ves pero te das cuenta de que están ahí, del mismo modo que tendemos a ver sólo una palabra en vez de las letras que la componen.

Un concepto está estrechamente relacionado con los elementos. Aquí es el caballo dirigiéndose a d7 y c5, es ...e6-e5 para contrarrestar f2-f4 (con idea de e4-e5 como una posibilidad) para atacar el peón de e4, o f2-f4 seguido de g3-g4-g5 con ataque en el flanco de rey. Un aspecto muy importante de los conceptos es que son independientes de la realidad que haya sobre el tablero. Por ejemplo, cuando el caballo va a c5 vía d7, olvidamos la amenaza de mate, y cuando tomamos en consideración dónde debería ir el caballo blanco (está claro que es la pieza que más necesita una mejora) nos tomamos ciertas licencias a la hora de elegir: por ahora nuestras tres preferidas son c4, d5 y f5. Ninguna es realmente posible por el momento, pero la idea de ir a estas tres casillas existe a pesar de todo. Esto es de lo que trata un concepto: la mera posibilidad/idea.

Con mucha frecuencia, el ajedrez es cuestión de transformar conceptos en elementos, como en la posición anterior. El blanco tiene un problema con su caballo y no está interesado en absoluto en que el negro pueda poner el suyo en c5. Por ahora, hay un mate, pero una jugada como ...e6-e5 podría cambiar esto. Naturalmente el blanco conseguiría la casilla f5 para el caballo, pero ¿hay algo más? Estos son pensamientos lógicos que podemos tener durante la partida. No siempre podemos ver estas cosas al instante, tenemos que buscarlas. Aquí, el alfil blanco de b2 se ve de repente obstaculizado por ...e6-e5; sólo la maniobra ♗b2-c1-e3x♘c5 tiene sentido, pero se precisa mucho tiempo. Cada vez queda

más y más claro que el blanco necesita actuar.

La experiencia ayuda, por supuesto. Un procedimiento posicional normal sería sacrificar un peón para liberar la casilla para una pieza. Sé que algunas personas encontrarán esta idea algo extraña, pero veamos una posición como la siguiente:



Juegan las negras

Esta es una posición típica de la Variante Merano del Gambito de Dama Rehusado, aunque no se suele jugar así hoy en día. A pesar de todo, ilustra perfectamente lo que quiero explicar. El negro podría jugar 14...b4 y el blanco entonces respondería con 15.♘b1! seguido de ♘b1-d2-c4. Obviamente, esto no es agradable para el negro, por lo que en su lugar, debería intentar otra cosa.

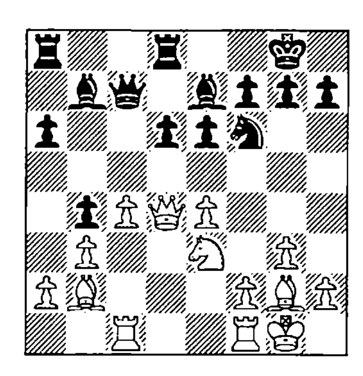
14...c4!? 15.bxc4 b4!

A cambio del sacrificio, el negro tiene un fuerte peón pasado en la columna «b» y una casilla excepcional para sus piezas en c5. No olvidemos que el precio es un peón, por lo que la posición está considerablemente equilibrada. El blanco debería jugar...

16.♘d1!

...dirigiéndose a la casilla f5.

De cualquier modo, volvamos a la partida Fischer-Petrosian. Con los elementos y conceptos mencionados es hora de buscar un modo de que el blanco lleve a cabo sus planes.



El quiere una buena casilla para su caballo, quiere evitar que el del negro se instale en c5 y es bastante consciente de la idea de sacrificar un peón a cambio de una casilla. En consecuencia, el blanco empezará a calcular 16.c5, con resultados nada sorprendentes.

16.c5!

Ganando una casilla (c4) para el caballo y, al mismo tiempo, evitando que el negro utilice c5. Por supuesto, un peón podría parecer un precio demasiado alto, pero la columna «c» es un factor clave.

16...dxc5 17.♕xb4!

Otro de los conceptos mencionados anteriormente aparece en escena: los rayos x creados por la torre en c1 sobre la desprotegida dama negra. Ahora el blanco simplemente tiene clara ventaja, ya que el negro ha quedado con un peón débil en c5, no dispone de una buena casilla para su caballo y no tiene posibilidad de expulsar al caballo de c4. El negro está obligado a aceptar el daño causado en su estructura, ya que 17...cxb4 18.♖xc7 ♖d7 19.♖xb7 ♖xb7 20.e5 ♘d5 21.♘xd5 exd5 22.♗xd5 sería quedar con un peón de menos.

CONCEPTOS PRIMARIOS

Creo que la idea de los elementos es más fácil de asimilar que la de los conceptos. Los

elementos son las interacciones reales entre piezas, mientras que los conceptos son las posibles interacciones, y por lo tanto muy abstractas. A menudo, cuando uno se sienta en el tablero buscando ideas, uno se limita a mirar los elementos (venga, no lo neguéis: sé que lo hacéis), como una persona que va corriendo por la calle y, cuando se le pregunta que a dónde va, responde «*No lo sé*». Esto es a menudo llamado cálculo, donde la gente pierde el norte dado que, como aún no han decidido qué es lo que quieren hacer con su posición, entonces analizan cualquier posible variante.

Estoy convencido de que un verdadero cálculo no puede tener lugar antes de que tú hayas decidido qué estás buscando. La razón es simple, el cálculo pretende obtener un resultado, pero si vas comprobando variantes al azar, entonces eres como un buscador de tesoros, un aventurero, pero no un Verdadero ajedrecista, intentando buscar buenas casillas para las piezas y hacerlas trabajar juntas.

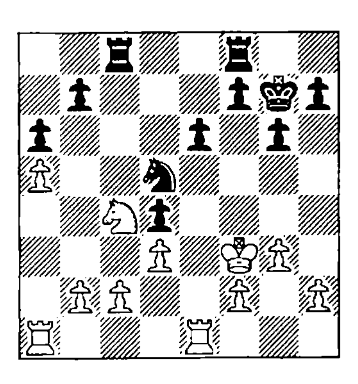
De acuerdo, o sea que buscas conceptos y ves tantos como variantes encuentras. Estás tan perdido como antes, entonces, podría uno preguntarse..., ¿dónde está la mejora? Buena pregunta y, como todas las buenas preguntas, parece tener una buena respuesta. Volviendo a Fisher-Petrosian, el *concepto primario* en la posición era la maniobra potencial del negro ...♘f6-d7-c5, esto no decidiría la partida, pero ofrecería armonía a las fuerzas del negro y, en consecuencia, buenas perspectivas. Evitando esto y asegurando una buena casilla para su peor pieza el blanco rompió el equilibrio y consiguió una gran ventaja. Esto se realizó mediante la táctica y precisamente es lo que la táctica hace: poner en práctica ideas posicionales y beneficiarse de los conceptos. Los elementos no dependen de la táctica ya que existen de por sí, pero los conceptos sí tienen que ver con maniobras y táctica. Los conceptos no son inmediatos y, por lo tanto, requieren de una cierta transformación de la posición..

Veamos aquí otro ejemplo. Aquí Bobby Fischer, con trece años, nos da una lección, demostrando una gran comprensión. El razonamiento en este tipo de posiciones es simple: para ejercer la máxima presión sobre el oponente, el blanco tendrá que atacar debilidades. Si estas no existen, entonces el primer paso es crearlas.

En primer lugar, debemos definir *debilidad,* ya que para algunos jugadores no es tan simple. Una debilidad es un punto débil que puede ser atacado. Si esto no es posible, entonces no hay motivo para llamarlo debilidad. Pongamos el peón de f7 como ejemplo: no está protegido por ningún peón y eventualmente puede caer ante una fuerte invasión de la séptima fila, aunque es altamente improbable. Ahora mismo no hay razón para que el blanco especule con poder atacar este punto..., ¡porque no hay posibilidad de éxito! Por lo tanto, las únicas debilidades propiamente dichas son los peones de d4 y b7. Recordemos que una pieza puede estar controlada y mal situada pero no es una debilidad como tal, ya que no está fija en una casilla.

Fischer-Popel

US Open 1956



Discutamos brevemente las claves de la posición del diagrama. El peón de d4 puede ser atacado pero será fácilmente protegido. El negro seguramente jugará ...♘d5-b4-c6 y, de este modo, mantiene el peón bajo control. El blanco no puede tomar en consideración

seriamente ♘c4-e5 ya que entonces c2 sería objetivo de ataque a través de la columna «c». Pero también tenemos el peón de b7. Este no puede ser protegido por el caballo desde ninguna casilla decente y el rey está demasiado lejos, por lo que las torres podrían encontrarse de repente en una posición incómoda, atadas a la defensa del peón. ¡No hay premio por adivinar lo que hace Fischer!

22.♖a3! ♖fd8 23.♖b3 ♖c7 24.♔e2!

El rey se dirige a proteger el peón «c», liberando así el caballo de c4.

24...♘e7?!

Esto puede ser un error. El caballo parece algo estúpido en d5, pero vigila b6, una casilla que podría ser muy útil para el blanco.

25.♔d2 ♘c6 26.♖b6! ♖d5 27.♖a1 ♔f8 28.♖a3 ♔e7 29.♖ab3

El negro está pasivo, aunque la partida ya está decidida. Aún así, las maniobras del blanco ayudan a ilustrar el concepto más importante. Aquí, se trataba del ataque contra b7 y entonces Fischer descubrió cómo hacerlo.

Normalmente, durante las sesiones de entrenamientos le digo a mis alumnos que busquen conceptos y entonces pregunten, por ejemplo, dónde querrían que estuviera el alfil. Me he dado cuenta que requiere su tiempo, antes de que consigan ese estado de libertad de pensamiento.

Recientemente he recurrido a la metáfora de la Navidad. Cuando te sientas ante el tablero deseando que pase esto o lo otro, usa la palabra Navidad para preguntarte qué es lo que quisieras hacer. Esto puede ayudar a liberar tu mente. En el ejemplo Fischer-Petrosian, Fischer quería ocupar c4 con su caballo, pero a mis alumnos les solía costar ver esto porque hay un peón en esa casilla. Esto es por lo que quiero que piensen en la Navidad, quiero que puedan desear casi cualquier cosa. Hay que olvidarse de casillas defendidas u ocupadas. He descubierto que este método ayuda a ver posiciones más como un gran conjunto de conceptos que elementos, y esto es muy bueno para el jugador de torneo.

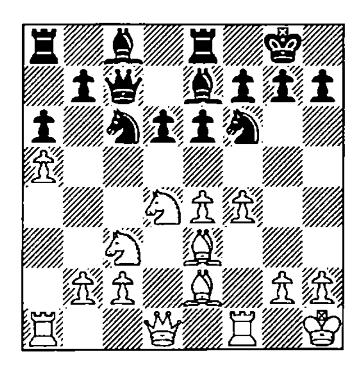
El siguiente ejemplo es bastante complejo, pero un alumno de 2100 lo resolvió en 10 minutos usando esta línea de pensamiento.

Najer–Bocharov

Elista 2000

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘c3 e6 3.♘f3 ♘c6 4.d4 cxd4 5.♘xd4 ♕c7 6.♗e2 a6 7.0-0 ♘f6 8.♗e3 ♗e7 9.f4 d6 10.a4 0-0 11.♔h1 ♖e8 12.a5!?



Esta es la última moda y, de hecho, la idea es bastante navideña. El blanco querría controlar b6 para abrir la columna «f». Esta jugada amenaza, en primer lugar 13.♘b3! y así debilitar el control del negro sobre el centro. Aún así, el precio es un peón y la valoración final no está clara.

12...♘xa5!

La reacción lógica.

Tras algo como 12...♗d7 13.♘b3 el blanco está mejor.

13.e5 dxe5

Obligado. 13...♘d7? 14.exd6 ♗xd6 15.♘db5! Proporciona al blanco una ventaja abrumadora.

14.fxe5 ♘d7?!

Soy algo escéptico respecto a esta jugada que parece abandonar el flanco de rey. Con el caballo descolocado en a5, el blanco tiene una mayoría de piezas en el ala de rey, como veremos en la partida.

14...♛xe5 es probablemente la jugada correcta, aunque las cosas no están claras tras 15.♗f4 ♛c5 16.♘a4 ♛a7 17.♗c7, que ha sido jugado en diversas partidas.

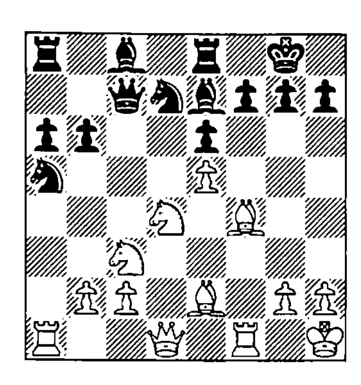
15.♗f4!

Nuevamente, la jugada lógica y una novedad teórica. El peón de e5 es una ventaja importante para el blanco, contribuyendo a la ocupación de casillas importantes del flanco de rey y dando apoyo al ataque. Eventualmente, el peón puede caer, pero mientras tanto, el negro tiene problemas de desarrollo que intenta solventar con su siguiente jugada.

15...b6?

El negro decide que su alfil de dama necesita ayuda, pero hay aspectos más importantes en la posición a tener en cuenta. Al coste de un peón, el blanco ha conseguido ventaja de desarrollo y un ataque potencial en el flanco de rey. En la posición negra, e6 y f7 son debilidades fundamentales, motivo por el cual el alfil no pinta nada en b7 (el negro va a tener muy difícil crear amenazas propias). Más aún, la superioridad del blanco en el centro debe ser puesta a prueba. Las importantes casillas de tránsito d3, d4, d5, e3, e4 y e5 y f3, f4 y f5 están todas bajo control blanco.

Esta es la posición que enseño a mis alumnos. No les lleva mucho tiempo darse cuenta que el blanco debe atacar f7, pero es más difícil para ellos ver que debería ser con algo que ataque simultáneamente e8 y g8, como una dama, alfil o peón.



¡Atacar f7!

16.♘d5!!

Para mí, esta jugada es sencilla y lógica, pero yo soy un jugador de ataque y estas cosas son muy naturales para mí. Para mis alumnos que, de momento, están más orientados al juego posicional, esta jugada es difícil de encontrar. Estoy seguro de que sería más fácil de ver si hubiera un peón negro en d5. De cualquier modo, el negro está prácticamente obligado a capturar el caballo, tras lo cual el peón blanco puede avanzar a e6, ganando un tiempo.

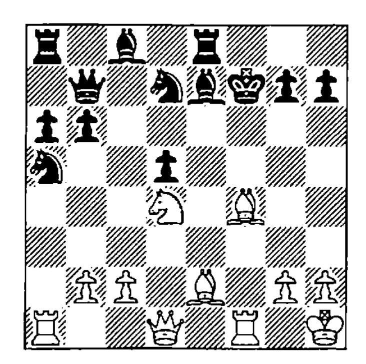
16...exd5

16...♛d8 17.♖xa5! exd5 18.e6 ♘f6 19.♘c6 gana la dama. 16...♛c5 Es la única alternativa seria, pero tras 17.b4 ♛xd5 18.♗f3 ♛c4 19.bxa5! (¡no cedáis vuestra ventaja de desarrollo por una simple calidad!) 19...♖b8 20.♘c6 el blanco gana material suficiente para pensar en la victoria.

17.e6 ♛b7

La única casilla, ya que los cuadros negros dejan a la dama sujeta a posibles ataques a la descubierta en vista de ♗f4.

18.exf7+ ♔xf7



Ahora el blanco tiene ataque, pero necesita llevar sus piezas al flanco de rey tan rápido como sea posible. La primera jugada a considerar debería ser 19.♗h5+, pero tras 19...g6 el problema es cómo debería continuar el ataque. El alfil blanco de casillas negras ya está activo, por lo que es más importante concentrarse en incorporar las tres piezas que no están contribuyendo al ataque, es decir, el otro alfil, la torre de dama y la dama. Si pensamos en la Navidad, entonces no es difícil ver ♕h5+, lo que parece mucho más peligroso para el negro que el jaque de alfil. Así pues...

19.Axa6!

La ganancia de un tiempo es vital, ya que en respuesta a algo como 19.♗d3 el negro dispone de 19...♘f6!, mejorando notablemente la defensa del flanco de rey.

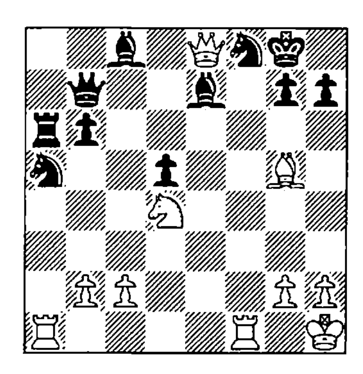
19...♖xa6 20.♕h5+ ♔g8

No lleva mucho tiempo darse cuenta de que esta es la única opción, incluso aunque no sea agradable. Las alternativas tienen mala pinta. 20...g6 21.♕xh7+ ♔f6 22.♗d6+ ♔g5 23.♘e6+ y 20...♔f6 invitan al mate, y 20...♔f8 21.♘e6+ ♔g8 22.♕xe8+ ♘f8 23.♘xf8 ♗xf8 24.♗d6 ganando el blanco..

21.♕xe8+ ♘f8

21...♗f8 pierde inmediatamente debido a 22.♗d6. Una vez más, tenemos el deber de encontrar el punto más débil en la posición enemiga y, en consecuencia, una forma de atacar. El negro puede retrasar la derrota mediante 22...h6 pero el blanco quedará con ventaja material y continuará con el ataque. Ahora el blanco necesita encontrar un camino para extraer el máximo de sus piezas. La torre de dama necesita incorporarse al ataque y, de momento, el alfil de f4 no tiene un papel activo.

22.♗g5!



El mejor enfoque y la jugada más fácil de encontrar mediante el cálculo y la imaginación. La mejor manera de explicar esto mediante elementos/conceptos primarios es la terrible debilidad de f8. El blanco podría desarrollar su torre con ganancia de tiempo a través de 22.♖ae1 pero la gran pregunta entonces será: ¿qué hace la torre en la columna «e» aparte de atacar el alfil? Realmente nada. Tras 22...♗c5, el negro tiene la posibilidad de presentar batalla ya que el alfil ya no está desprotegido, reduciendo así los problemas del negro, al menos en uno.

La jugada textual abre la columna «f» ganando un tiempo, ya que ataca f8 de la única manera en que esta pieza puede. Una vez más, vemos cómo las restantes piezas blancas atacan y minan el punto más débil en la posición negra. Es todo pura lógica.

22...♗c5 23.♖xf8+!

La acción está en la columna «f». Esta es la regla mencionada en el Capítulo 2, puesta en práctica: *el número de piezas en un ataque contra el rey es más importante que su valor*

independiente. Aquí el blanco consigue cambiar su torre de dama por un caballo y un tiempo, y el negro es incapaz de reaccionar ya que sus piezas están estancadas en el flanco opuesto.

23...♗xf8 24.♖f1

[1:0]

El negro abandona, ya que el mate llegará pronto.

Había algunas reglas generales que indicaban el modo en que debía actuar el blanco alrededor de la jugada quince o dieciséis. Estas tiene que ver principalmente con la ventaja de desarrollo y la mayoría de piezas en el flanco de rey. Quizá parece algo indefinido: a continuación intentaré explicar el por qué.

REGLAS GENERALES Y LOCALES

El ajedrez sigue siendo un misterio para todos nosotros. Como las matemáticas, es un profundo ejercicio de combinatoria, pero, matemáticamente, no demasiado complicado, aunque actualmente no es posible calcular hasta el final. Sucede lo mismo con las reglas en ajedrez, que son aproximadas. Nuestro conocimiento está limitado en muchos sentidos y, seguramente, así seguirá. Por el mismo motivo no podemos tener reglas definitivas, pero podemos tener algunas reglas más fiables que otras y algunas tan fiables que costaría creer que no fueran verdad. Aún así, no son matemáticamente exactas. La única regla que sería 100% correcta sería una definida por números y cálculo: no por la comprensión.

Pero los humanos no pueden calcular a ese nivel. No podemos calcular el 1% del 1% del 1% de nada en ajedrez. Así pues, necesitamos aproximarnos al modelo que pueda funcionar en la práctica, cuando interactuamos con las piezas e intentamos hacer que actúen como nosotros queremos. Aquí es donde se origina la idea de las reglas.

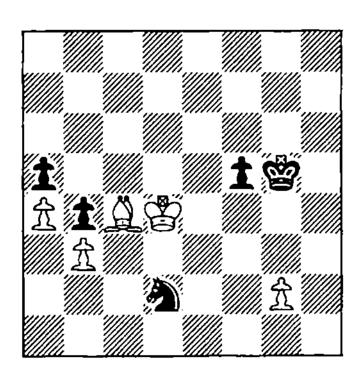
En mis reflexiones sobre la verdad y ajedrez, con la idea de mejorar mi propio juego y entonces jugar con mis alumnos, me he encontrado con dos tipos de reglas. Por un lado están las generales, que son las mismas en todo el tablero y a menudo tienen una estructura genérica. Puede ser algo así como «*En los finales de torres, la torre debe estar siempre activa*» (Dvoretsky), «*lleva todas tus piezas al ataque*» o «*el alfil es mejor que el caballo en una posición abierta*» Hay multitud de ellas y, como no puedo justificarlas todas he decidido limitarme a tres: dos están consideradas en otras partes del libro y la tercera se encuentra a continuación.

No deberían entenderse como verdades, sino casi verdades. Son buenas directrices si entiendes lo que contienen y no las entiendes de forma dogmática.

Investiguemos dos ejemplos de alfil contra caballo en posición abierta. Ambos están extraídos de un libro de un excelente escritor de ajedrez, Edmar Mednis, llamado *Del medio juego al final.* (Sus libros son generalmente muy recomendables).

Geller–Dorfman

Zonal de Lvov 1978



Aquí el alfil es mejor que el caballo por diversos motivos. El alfil puede proteger el

importante peón de b3, mientras que el caballo no puede hacer nada para evitar que el rey enemigo se dedique a perseguir al peón de a5. Esto se debe a la diferencia en la naturaleza general del alfil y del caballo. Un alfil puede operar desde lejos, mientras que el caballo necesita estar cuerpo a cuerpo. Este es el motivo por el que, generalmente, las posiciones abiertas favorecen al alfil y las cerradas al caballo, ya que en las posiciones cerradas la habilidad del caballo para saltar sobre las piezas es fundamental, mientras que la ventaja de la larga distancia del alfil no sirve de mucho ante la presencia de peones bloqueados.

En la posición del diagrama, el caballo es inferior al alfil ya que carece de un necesitado punto fuerte. Además, si el alfil tiene que alejarse del peligro (como es el caso) todavía continúa realizando su función en cualquier otro punto de la diagonal, mientras que el caballo no puede moverse a otra casilla y continuar ejerciendo presión sobre b3 (se necesita más de una jugada para ello).

41.♗g8!

Una buena casilla desde la que operar.

41...♔f4 42.♔d3!

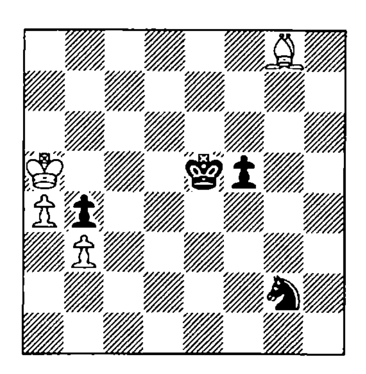
Una bonita jugada. El caballo está muy bien situado en d2, pero ahora deberá irse a una casilla peor. El blanco no pierde ningún tiempo, ya que d4-c5-b5xa5 no es más rápido que d3-c4-b5xa5.

Los análisis de Mednis demuestran la necesidad de esta jugada lógica: 42.♔c5 ♔e3 43.♔b5 ♔d4 44.♔xa5 ♔c3 45.♔b6 ♘xb3 46.a5 ♘xa5! 47.♔xa5 b3 48.♔b5 b2 49.♗a2 ♔d2! Con tablas a la vista.

42...♘f1 43.♔c4 ♘e3+ 44.♔b5 ♘xg2

El negro se asegura un peón pasado. Esta es su única posibilidad de defenderse con éxito.

45.♔xa5 ♔e5



46.♔xb4

Esta jugada es lógica ya que ahora el blanco dispone de dos peones pasados y ligados en el flanco de rey. El apoyo combinado del rey y el alfil seguramente ganará la partida. De otro modo, una alternativa interesante sería 46.♔b6!? ♘e3 (46...f4 47.♗c4 ♘e3 48.♗b5 parece un plan ganador para el blanco) 47.a5 f4 48.a6 f3 49.a7 f2 50.a8♕ f1♕ 51.♕a5+ seguido de la captura ♕xb4, con excelentes posibilidades de victoria.

46...♔d6 47.♔b5?

El plan incorrecto. Es mejor 47.a5! ♘e3 48.♔c3 seguido de b3-b4 y llevar el rey al flanco de rey. No sé con certeza si esto es suficiente para ganar, aunque Mednis parece convencido de que sí.

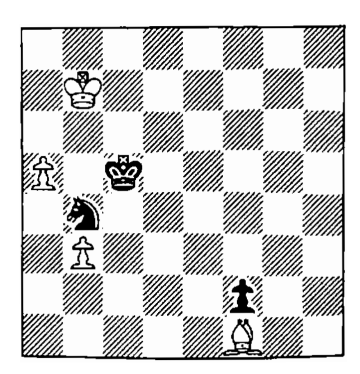
47...f4 48.♗c4 f3 49.♔b6

Estas jugadas de rey mantienen a raya al monarca negro, pero no hacen avanzar los peones, así pues, de repente, el negro dispone de un peón pasado bastante avanzado, mientras que los del blanco todavía tienen que dar su primer paso.

49...♘e3 50.♗d3 ♘d5+ 51.♔b7 ♔c5! 52.a5 f2 53.♗f1

53.a6 ♘b4 54.♗f1 ♘xa6 55.♔xa6 ♔b4 conduce a tablas.

53...♘b4



54.♗c4??

El blanco todavía intenta ganar la partida, pero súbitamente se está acercando a la derrota. El camino correcto es 54.a6, que lleva a lo mismo de antes.

54...♘c6! 55.a6??

55.♗f1 ♘xa5+ 56.♔c7 ♘xb3 57.♔d7 y el blanco probablemente será capaz de hacer tablas, pero muy justito. Ahora, el negro gana fácilmente.

55...♘a5+ 56.♔b8 ♘xc4 57.bxc4 f1♕ 58.a7 ♕f8+ 59.♔b7 ♕e7+ 60.♔b8 ♔b6!

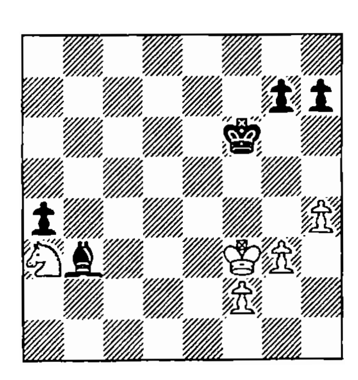
[0:1]

El blanco recibe mate en cuatro jugadas, de aquí el abandono.

Este puede parecer un extraño ejemplo para demostrar la superioridad del alfil respecto al caballo, pero considero que los ejemplos clarísimos a veces pueden llevar a confusión. Aquí era obvio que el blanco disfrutaba de un gran control de la posición gracias a que tenía la mejor pieza pequeña, pero eso automáticamente no gana la partida. Si no se tiene respeto por el alfil, entonces no es mejor que el caballo. Y en los finales hay otra regla: *Los peones pasados deben ser avanzados a menos que se conviertan en débiles al hacerlo.* El blanco no supo ver esto y en su lugar alargó demasiado la preparación de su avance y finalmente no hizo nada al respecto.

Así pues, hemos llegado a este punto: los alfiles son mejores que los caballos en posiciones abiertas, pero la regla no es «*alfiles contra caballos ganan la partida*»: ¡sólo el mate tiene esta fuerza! La regla describe una comparación general entre dos piezas y sus habilidades. En la posición anterior la superioridad del alfil estaba limitada en cierto modo por el hecho de no ser capaz de atacar los peones enemigos, pero aún así continuaba siendo bastante más fuerte que el caballo, que tenía dificultades para atender a los problemas que existían en los dos flancos al mismo tiempo. Curiosamente, esta es otra conocida diferencia entre caballos y alfiles: los alfiles, de largo alcance, son mejores cuando hay peones en los dos flancos, mientras que los caballos rinden al máximo cuando la acción discurre sólo en uno. Una vez más, esto es bastante natural, ya que el caballo tiene influencia potencial en todas las casillas, mientras que el alfil puede ir de un lado al otro del tablero en una sola jugada.

El diagrama que vemos a continuación ilustra un ejemplo en el que la diferencia entre el alfil y el caballo se aprecia con la máxima nitidez:



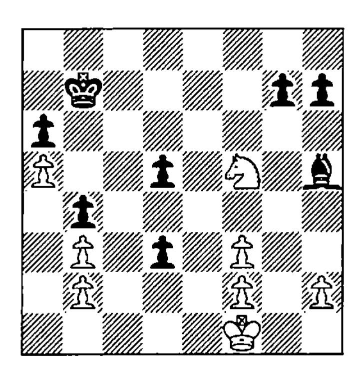
Es una posición que mi antiguo entrenador, el legendario Gran Maestro Henrik Danielsen, me mostró una vez. No estaba seguro si el negro ganaba. En realidad, el negro gana con mucha facilidad. El blanco no puede hacer nada para atacar el peón de a4, por lo que el negro tiene en la práctica una pieza de más en el flanco de rey, donde se resolverá la partida. Creo que me confundió el hecho de que el alfil estuviera protegiendo el peón. Tuve

la sensación de que el negro debería intentar ganar en el flanco de dama en vez de simplemente dejar que peón y caballo se complementaran, mientras que el flanco de rey blanco es eliminado.

En el siguiente ejemplo del libro de Mednis el alfil no es mejor que el caballo. La posición no está tan abierta como en los dos ejemplos anteriores, la estructura de peones no es simétrica y los peones negros en el color del alfil limitan su radio de acción y proporcionan al caballo excelentes casillas.

Bronstein-Yusupov

Olimpiada de Lucerna 1982



Como curiosidad, por lo que yo sé, se trata del MI argentino Luis Bronstein, no del famoso David Bronstein. El blanco está mejor debido a las debilidades del negro y a la posibilidad de crear un peón pasado en el flanco de rey. Las únicas debilidades en territorio blanco son los peones doblados en f3 y b3, ya que el resto de piezas están en casillas negras; el peón de a5 no conviene atacarlo.

33.♘d4?

Pasiva. Es cierto que el caballo está bien situado aquí y que la posición todavía es mejor para el blanco, pero es más lógico jugar 33.♘xg7 ♝xf3 34.♔e1, tras lo cual el negro tendrá muchos problemas para defender sus peones y vigilar el peligroso peón candidato de la columna «f». A menudo es imposible jugar a ganar con movimientos pasivos. También podemos llegar a la conclusión de que, por simple comparación, este cambio es bueno para el blanco ya que el peón de f3 no es tan importante como el de g7.

33...g5!

Controlando los peones blancos del flanco de rey. Yusupov sabe que está perdiendo y que no puede hacer nada al respecto, así pues, sabiamente decide mejorar gradualmente su posición. No es por casualidad que haya sido un jugador de elite durante veinte años. Cabe destacar que si el blanco no consiguió encontrar el plan correcto una vez, es probable que le suceda lo mismo de nuevo, por lo que vale la pena perseverar.

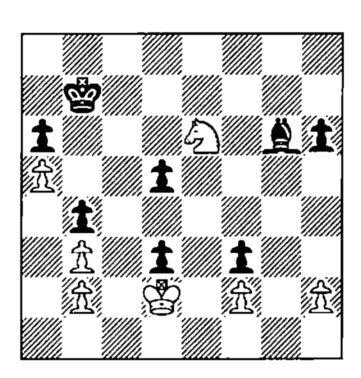
34.♔e1 h6 35.♔d2

35.♘f5!? es sugerida por Mednis como mejora. Tengo mis dudas con relación a esto ya que requiere tiempo: no es que la jugada sea mala, simplemente no creo que sea mejor que la continuación de la partida.

35...♝g6 36.f4!

Ahora el blanco debe actuar antes de que las ventajas estructurales desaparezcan y todo lo que le quede sea una posición pasiva.

36...gxf4 37.♘e6 f3



38.♘d4?

Un grave error. El blanco debía tener apuros de tiempo, pues de otra manera es sorprendente que decidiera que el peón de f3 era el que debía ser eliminado. Es probable que se deba a que el blanco no se diera cuenta todavía de la importancia que tuvo en el desarrollo de la partida las flojas jugadas que ha realizado. Aún está mejor, pero no tanto como antes.

38.♘f4! ♗e4 39.♘xd3 ♔c6 40.♔e3 ♔b5 41.♘e5 ♔xa5 42.♘xf3 ofrece al blanco excelentes posibilidades de victoria. Ahora él parece haber subestimado (con consecuencias fatales) la fuerza del peón pasado de la columna «d».

38...♗e4 39.♔e3 ♔c7 40.♘xf3??

Perdiendo de inmediato, pero la posición no es nada fácil de jugar si se pretende ganar. Tras 40.♘e6+ ♔d6 41.♘f4 el blanco tiene ventaja pues 41...♔e5 42.♘xd3+ ♗xd3 43.♔xd3 desemboca en un final de peones ganado.

40...♗xf3!

[0:1]

Tras 41.♔xf3 d4! 42.h4 h5 el blanco está en zugzwang.

El caballo era superior al alfil en este ejemplo, a pesar del hecho de que la posición podría definirse como de naturaleza abierta. Aún así, la formación de peones en el centro limitaba notablemente el radio de acción del alfil, y el rey mal situado también suponía un problema.

¿Qué nos dice esto respecto a la regla «*el alfil es mejor que el caballo en posiciones abiertas*»? Bueno, de hecho, bastante. Ayuda a explicar por qué es así y para entender cuándo no es así. No es porque la regla tenga excepciones: sigue siendo válida. El alfil es mejor que el caballo en posiciones abiertas, pero más importante todavía en la partida anterior era la regla de alfil «bueno» y «malo». Un alfil no es bueno si está restringido por sus propios peones o por los del rival. En nuestro ejemplo, el alfil del negro tenía problemas a la hora de operar adecuadamente ya que estaba limitado por sus propios peones, y eso era más importante que el hecho de que la posición estuviera abierta. Aún así, pudimos ver que esto sólo no gana la partida. Un caballo sólo es mejor que un alfil en una posición como ésta si se utiliza bien: limitarse a dar vueltas con él traerá problemas.

Este es el razonamiento tras las reglas en ajedrez. Un alfil no es mejor que un caballo en una posición abierta sólo porque yo lo diga. Hay determinadas propiedades de estas piezas que crean la regla, y si estas propiedades quedan minimizadas por uno u otro motivo, entonces la regla pierde importancia. Una vez más, la clave es *siendo todo lo mismo.* Algunos dirán que esto encaja dentro de las «excepciones» a la regla pero, en mi opinión, esto es absurdo. Los alfiles y los caballos retienen las propiedades que crean la regla, incluso cuando otros elementos de la posición son más importantes. Por ejemplo, un alfil durmiente y pasivo puede ser transformado en una pieza poderosa. Es más cuestión de concepto que de elemento de la posición.

Aquí es donde concluye la discusión. Yo entiendo el ajedrez como una combinación de elementos y conceptos. No puedo entenderlo como un ejercicio de combinatoria matemática. Al menos, para mí no tiene sentido como jugador que quiere ganar partidas sobre el tablero. Por lo tanto debo aceptar que mi sistema cognitivo necesitará tratar con la verdad en ajedrez de otra forma, tal y como se describe arriba.

COMPARAR PIEZAS

Esta es una técnica que he usado durante varios años en mi entrenamiento y, aunque parece vacío y simple, ha servido para mejorar inmediatamente la comprensión de las posiciones por parte de mis alumnos.

Lo que hacemos es muy simple. Comparamos las piezas blancas con las piezas negras, una

a una, seleccionándolas y comparándolas según las que pueden ser cambiadas por otras. He descubierto que, de esta manera, es posible conseguir una buena visión general de la posición. También tenemos en cuenta y discutimos la estructura de peones, pero en la mayoría de posiciones las piezas reflejarán la estructura de peones de un modo en que la convierten en menos importante. La estructura de peones rara vez es mejor para un jugador si no ayuda a sus piezas.

El siguiente ejemplo ilustra cómo usaría este método en una posición compleja. La posición se ha dado en más de una partida y es, de algún modo, atractiva desde el punto de vista teórico.

Para mí, la historia que hay detrás de la posición es interesante. En 1998 escribí un libro sobre el Ataque Panov-Botvinnik (Defensa Caro-Kann) y de algún modo no consideré una opción para el negro (17ª jugada), ¡a pesar del hecho de que había sido jugado en un torneo en Hungría, mientras yo residía en Budapest!. Supongo que la era de la información está empezando realmente ahora, por lo que respecta al ajedrez. Mi base de datos actualmente crece más rápido que el número de partidas en el mundo, gracias a las partidas antiguas que salen a la superficie.

De cualquier modo, me encontré con un compañero de equipo sueco -que pronto sería Gran Maestro-, Stellan Brynell, durante un entrenamiento en Alemania. El había estado jugando en la Bundesliga y tenía problemas prácticos que él consideraba que no tenía resueltos. Como siempre, el tipo que escribió el libro unos años antes es responsable de todo, especialmente de las jugadas que no incluyó en el libro (anteriormente Brynell llamó mi atención sobre un agujero gigantesco que había en mi libro: no había incluido 5...♗e6!?, que no es una variante principal pero que merecía mención). Brynell me mostró la partida antes de la jugada 19ª del blanco y los problemas que tenía. No me llevó mucho tiempo darme cuenta de que aparentemente el blanco estaba mejor. A partir de aquí era fácil elegir la continuación correcta, a partir de los principios que he intentado defender en este libro.

Acs–Ruck

Hungría 1996

Defensa Caro-Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘f3 ♗g4 7.cxd5 ♘xd5 8.♕b3 ♗xf3 9.gxf3 ♘b6

El negro evita el final que surge tras 9...e6 10.♕xb7 ♘xd4 11.♗b5+ ♘xb5 12.♕c6+ ♔e7 13.♕xb5 ♕d7 14.♗g5+ f6 15.♘xd5+ ♕xd5 16.♕xd5 exd5 17.♗e3 ♔e6 18.0-0-0 ♗b4 19.♔b1!, que estoy seguro que favorece al blanco. Sé que Kasparov escribió que el negro tenía excelentes posibilidades de tablas, pero en 1997, tras pasar un mes sin hacer nada más que estudiar las sutilezas de este final, llegué a una conclusión diferente.

Estoy seguro de que el movimiento 6.♗g5 de Kasparov (en lugar de 6.♘f3) tiene que ver más con una preferencia estilística que con la evaluación real de la posición.

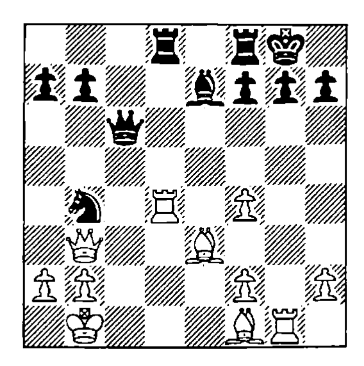
10.♗e3 e6 11.0-0-0 ♗e7 12.d5 exd5 13.♘xd5 ♘xd5 14.♖xd5 ♕c7 15.♔b1 0-0 16.f4 ♘b4 17.♖d4

En mi libro, estudié esta posición y sólo sugerí 17...♘c6 y 17...a5!?, pero otra jugada ha sido empleada ocasionalmente.

17...♕c6?

Realmente me desagrada esta jugada porque sólo sirve para llevar la torre blanca a la mejor columna abierta, preparando ♗g2.

18.♖g1 ♖ad8



Venga, ¡vamos allá!

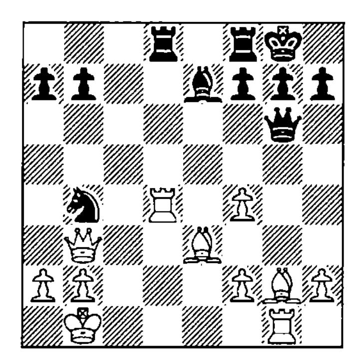
Empecemos la comparación de piezas. Los reyes parecen estar más o menos igual. El blanco tiene algo de presión sobre la columna «g» y el negro presión potencial sobre la diagonal e4-b1. En realidad, el negro amenaza ...♜xd4 seguido de ...♛e4+. Esto es lo que hizo que Brynell jugara la terrible 19.♖c4? y acabara con una posición inferior que ganó en treinta jugadas. Es difícil apreciar diferencias entre los reyes, pero sí que hay una cuando pasamos a hablar de las damas. La dama blanca está situada prácticamente en la mejor casilla, controlando los cuadros claves de d5, b7 y f7, al tiempo que colabora en el ataque contra el caballo negro. La dama negra está también bien ubicada, pero no de forma permanente, ya que puede ser atacada mediante ♗g2 en cualquier momento. De hecho, no es fácil ver dónde podría encontrar la dama un buen sitio a largo plazo, por lo que se trata de un problema posicional para el negro. Las torres en d4 y d8 parecen tener la misma fuerza; me gusta la presión de la blanca sobre b4, pero también la presión potencial en la columna «d». Por lo que respecta a las otras torres, la blanca está situada de forma agresiva en la columna «g» y es claramente superior a la negra, que no hace nada en f8 y todavía tiene que encontrar un papel decente. Los alfiles de casillas negras están igualados y será cuestión de quién controla la gran diagonal (de momento parece que es el blanco, pero aún no hay nada definitivo). Por otro lado, prefiero el alfil del blanco al caballo (a pesar del hecho de que ahora mismo no está muy bien situado), en vista de las perspectivas a largo plazo de las piezas. Tanto b7 como f7 son grandes debilidades (ver más abajo el párrafo sobre los alfiles desaparecidos) y el negro no puede encontrar un lugar seguro para su caballo en este centro tan abierto. En realidad, es un gran ejemplo de un alfil superior a un caballo en posición abierta. El alfil puede moverse libremente, mientras que el caballo no tiene ningún sitio seguro adonde ir.

Si Brynell hubiera llevado a cabo este pequeño ejercicio (estaba ocupado por el temor ante la amenaza negra), seguramente hubiera sido más optimista, aunque sé que Brynell sería precavido igualmente.

Mi conclusión es que el blanco está mejor y, por lo tanto, debería jugar con agresividad. El mejor modo de presionar al rival, antes de golpear, es mejorar la posición de tu peor pieza, y ya sabemos que es el alfil de casillas blancas. Por lo tanto, nos preguntamos a nosotros mismos, en Navidad..., ¿dónde quisiéramos tener el alfil? Las respuestas son e4 y d5, casillas centrales, desde donde el alfil se puede concentrar en las diferentes debilidades de la posición enemiga. ¿Pero cómo logramos esto?

Brynell quería jugar 19.♗g2, pero se dio cuenta del aparentemente mortal jaque 19...♛g6+, y tras 20.♗e4 pierde mediante 20...♛xg1+. Nótese que 19.♗d3 permite el cambio de un gran alfil por la que ya sabemos que es la peor pieza del negro. Así pues, la amenaza negra 19.♗g2 ♛g6+ hizo que Brynell se decantara por 19.♖c4?, pero ésta es una actitud incorrecta. Podemos ver que 19♗g2 es la jugada correcta desde nuestros razonamientos lógicos, por lo que deberíamos esforzarnos por hacer que funcionara: como hacen los mejores jugadores. Por eso, rápidamente se me ocurrió

19.♗g2!! ♛g6+



20.f5!

Esto no es muy difícil de encontrar pero, aún así, Brynell lo pasó por alto. De hecho, este es el gran punto débil de Brynell. Es un jugador muy precavido al que no le gusta sacrificar material sin ningún beneficio inmediato, ni adentrarse en cálculos muy profundos. En consecuencia, un recurso táctico como el textual, se le escapó. Supongo que es por esto que no llegará a campeón del mundo.

20...♕xf5+ 21.♗e4

Una de las casillas ideales para el alfil.

21...♕a5

Movimiento realizado porque el caballo, «de repente», estaba colgando: las piezas «malas» tienen esta tendencia, a menos que estén en la última fila, como estará el caballo en unas cuantas jugadas.

22.a3 ♘c6

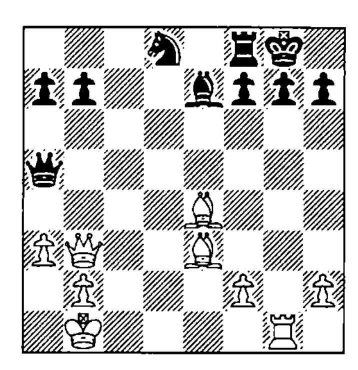
22...♘a6!? debe ser mejor.

23.♖xd8

El blanco está ahora preparado para recoger los frutos de b7. Cabe destacar que el blanco no está cediendo ninguna ventaja a cambio de esto, y no debería hacerlo.

23...♘xd8?!

23...♗xd8 24.♕xb7 ♘e5 25.♕xa7 da una clara ventaja a las blancas, de manera que el negro intenta mantener su ventaja material. Aún así, es demasiado pasivo. Cuando llegamos a esta posición no fue difícil para mí notar que el blanco debía tener algún tipo de ataque. Las cuatro piezas están involucradas en un ataque contra la dama negra, mientras que ninguna de las piezas negras está en condiciones de defenderla.

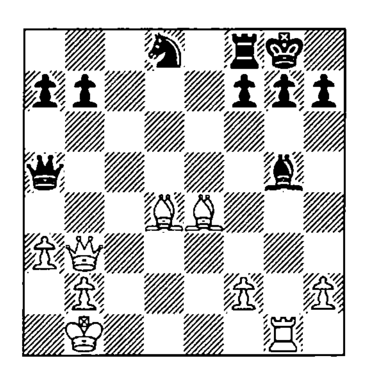


24.♗d4

Añadiendo presión adicional sobre g7.

24...♗g5

Ninguna otra jugada hubiera salvado al negro. Serían ganadoras para el blanco 24...g6 25.♗xg6 hxg6 26.♖xg6+ ♔h7 27.♖g7+ ♔h6 28.♕h3+ ♕h5 29.♖h7+ y 24...♘e6 25.♕xe6 fxe6 26.♖xg7+ ♔h8 27.♖xe7+ e5 28.♗xe5+ ♖f6 29.♗xf6+ ♔g8 30.♗xh7+ ♔f8 31.♗g6. Menos directo es 24...g5, pero aún así pierde de muchas maneras, siendo una de ellas 25.♕d3 f5 26.♗c3 ♕c5 27.♗d5+ ♘f7 28.♗b4 ♕c7 29.♕e3!! ♖d8 30.♖c1 ♕d7 31.♗e6 ♕e8 32.♖c7, donde el blanco gana material.



No puedo creer que el negro saliera de esta posición con unas tablas frente a un jugador tan fuerte como Peter Acs. ¿Cómo gana el blanco? ¿Cuál es la debilidad de la posición negra?

25.♕h3?

La debilidad principal es la clavada de la columna «g». El peón negro de «g» era un problema, de aquí la desesperada idea de ...♗g5, con idea de volver a h6. Pero de momento está protegido sólo por la dama. Esto nos lleva a 25.♗c3!, obligando a 25...♕c5, tras lo cual el blanco gana mediante la simple 26.♗b4. Entonces después de 26...♕e5 el blanco no debería capturar en f8 porque el alfil de e4 está en el aire, sin embargo hay un elegante 27.♗xh7+!, gana la calidad entera sin ningún tipo de compensación.

Tras el error del blanco, la partida acabó rápidamente en tablas:

25...g6 26.♕f3 ♘e6 27.♗c3 ♕b6 28.♗xb7 ♗h6 29.♗d5 ♗g7 30.♗xg7

[½-½]

EJERCICIOS HABLADOS

Estos son ejercicios que utilicé mucho con mis alumnos para aumentar su comprensión posicional. Básicamente la idea es que dos personas hablen sobre una posición en términos más genéricos y, de este modo, vean la forma correcta de actuar. Normalmente soy yo quien se dirige a los alumnos haciéndoles preguntas que les ayuden a organizar sus pensamientos. Habitualmente empezamos comparando piezas y entonces continuamos discutiendo sobre los distintos elementos y conceptos de la posición. Usamos el concepto de la Navidad tanto como podemos.

Sólo después de haber discutido planes, casillas ideales para las piezas, qué pieza necesita más atención (esta es la respuesta al enigma: «*¿Por qué los rusos son tan buenos jugadores de ajedrez?*». Les hablan a sus piezas... dónde quieres ir, pequeño amigo...) y cualquier cosa que nos venga a la cabeza, sólo entonces nos ponemos a tratar cosas concretas.

El objetivo de este ejercicio es mejorar la vertiente verbal del pensamiento. Estoy convencido de que cada vez de que llegamos a conclusiones verbales y habladas, estas quedan almacenadas en nuestra estructura cognitiva para ser procesada en el futuro. En otras palabras, forman los cimientos de nuestra intuición. La razón por la que es tan útil expresar en voz alta estas conclusiones es porque nos escuchamos a nosotros el 99% del tiempo. Y la información que nos llega de fuera tiene un mayor impacto en nuestra futura forma de pensar que si mantenemos las palabras dentro.

Entre su arsenal de métodos de entrenamiento, Dvoretsky tiene un ejercicio similar relacionado con diversas posiciones. Por ejemplo, si te hablas a ti mismo sobre ellas y entonces vuelves al tema varios meses más tarde, descubrirás que no tienes las mismas formas de verlo. Has mejorado.

EJERCICIOS DE MIRAR POR ENCIMA DEL HOMBRO

Este es un sencillo ejercicio que mi buen amigo, el MF John Richardson, me mostró una vez. En realidad, no me lo mostró: simplemente lo hicimos. Eligió una partida de un diario y la reprodujimos, intentando adivinar cuál sería la siguiente jugada. Hablamos sobre cuál es la mejor jugada (y el por qué) y a menudo nuestras conclusiones parecían mejores que las de los propios jugadores, a menos que sus nombres fueran Kasparov, Karpov o Basman.

La mejor forma de hacer esto es mediante una utilidad en el ChessBase: este programa tiene tantas utilidades prácticas que olvido su existencia por estar principalmente destinado a buscar las partidas de tus rivales así como posiciones teóricas. Sea como sea, cuando

tengas una partida en pantalla, pinchad la pestaña Entrenamiento. Entonces, el programa esconde las jugadas de modo que todo lo que queda en pantalla es la posición y las últimas jugadas: simplemente haced eso. Una vez más, recomiendo encarecidamente que dos personas realicen el ejercicio porque las discusiones que puedan surgir pueden ser útiles. Así pues – a menos que encuentres normal hablar contigo mismo – buscad una pareja de entrenamiento de nivel similar. Es recomendable que uséis partidas comentadas, ya que tiene más sentido. Acordaros de creer en vosotros mismos tanto como en el comentarista y de hacer preguntas.

ALFILES DESAPARECIDOS

Ya he hablado sobre las propiedades de las piezas y, genéricamente, es fácil entender a lo que me refiero. Todos sabemos cómo mueven las piezas. Pero... ¿cuáles son los efectos prácticos sobre las estructuras de peones y las reglas del ajedrez? Demasiados para ser nombrados, obviamente. Aún así, me gustaría echar un vistazo a un ejemplo (también del libro de Watson) de cómo los alfiles pueden influir en las estructuras de peones. Watson usa el ejemplo para ilustrar la independencia de las reglas en la apertura, pero yo quiero usarlo como un ejemplo básico del cambio de alfil por caballo, y cómo puede afectar a la posición.

Shliperman-Yermolinsky

Filadelfia 1997

Defensa Bogoindia

***1.*d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 ♗b4+ 4.♘bd2**

Esta es probablemente la mejor jugada en la posición si tienes un nivel similar al de tu rival, pero, tal y como se menciona en el Capítulo 5, a menudo el cambio de alfil por caballo o caballo por alfil beneficia al jugador más fuerte. Hay pros y contras para la jugada textual y para 4.♗d2, y supongo que es cuestión de gustos y de personalidad.

4...d6!?

Una jugada muy interesante. Me da la sensación que Yermolinsky, con gran experiencia en este tipo de posiciones, ya tenía en la cabeza la idea de sacrificar un peón, aunque fuera de modo muy general. Tal vez su pensamiento estaba en esta línea: si no muevo el peón «b» demasiado pronto, me ahorraré un tiempo cuando lo sacrifique más tarde. Las continuaciones habituales son 4...0-0 5.a3 ♗e7 6.e4 d5 y 4...b6 5.a3 ♗xd2+.

5 a3 ♗xd2+ 6.♕xd2

Una decisión típica. El blanco también puede recapturar mediante 6.♗xd2; la elección está condicionada por el lugar donde el blanco quiera situar su alfil de casillas negras.

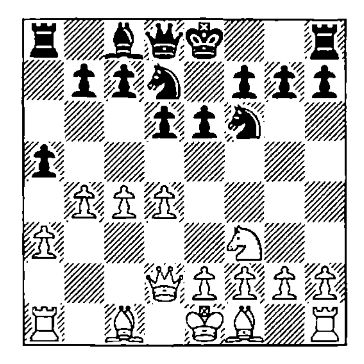
6...♘bd7!

Juego preciso. El negro quiere ser capaz de actuar en el flanco de dama, por lo que retrasa el enroque. El blanco debería ahora jugar la tranquila 7.e3 para colaborar en el desarrollo del flanco de rey y concentrarse en las casillas blancas, donde su influencia se ha visto reducida al situar sus peones en casillas de color contrario. El hecho de que el primer jugador no haya desarrollado su alfil de casillas blancas permite al negro buenas posibilidades de luchar por la iniciativa basándose en estos cuadros.

7 b4?! a5!

El blanco no tiene respuesta adecuada a este golpe. Tras 8.♖b1 axb4 9.axb4 el negro se queda con la columna «a» sin ningún esfuerzo, mientras que la continuación de la partida deja al alfil mal colocado y supone un tiempo para el negro, que lo usará para aumentar su dominio sobre las casillas

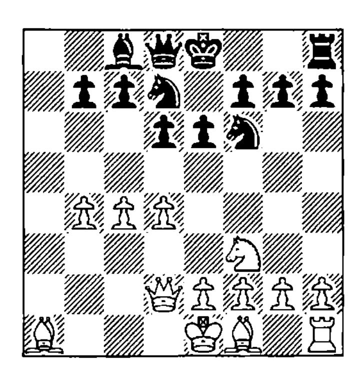
blancas.



8 ♗b2 axb4 9.axb4 ♖xa1+ 10.♗xa1

Ahora empecemos a comparar piezas. El rey negro es el que está más seguro de los dos, porque hay más espacio abierto a la izquierda del primer bando. Las damas parecen iguales: la negra necesita encontrar una buena casilla, mientras que para la blanca parece que c2 será su mejor base de operaciones. La torre negra es la que está más próxima a ser desarrollada, un factor que será importante cuando su entrada en la lucha sea aclarada por las otras piezas. El alfil de c8 no es mejor ni peor que el blanco de f1, mientras que los caballos de f3 y d7 controlan casillas negras del centro del tablero, aunque no es aquí donde se librará la batalla. Finalmente, el caballo restante del negro es más útil que el alfil de a1 *por el momento,* ya que el alfil tiene potencial para llegar a ser muy dañino para el negro. Con una estructura que fácilmente podría llegar a ser c7, d6 y e5, el negro realmente podría tener problemas para detener esta pieza. Y es aquí donde reside una de las consecuencias del cambio de alfiles: a la larga, el negro tendrá problemas estructurales, así que antes de que suceda esto, intentará crear contrajuego o algún tipo de ventaja estructural para compensar. Aún así, a corto plazo, el caballo es superior al alfil, pues tiene disponible un punto fuerte en la casilla e4 y la facilidad para ayudar a crear amenazas en territorio enemigo.

Así pues, podemos concluir que el negro tiene ventaja de desarrollo a pesar de que parezca lo contrario. Las piezas que necesitan más atención por parte del negro son el alfil y la dama, aunque no debería olvidarse de su torre y rey. Pero ahora nos estamos acercando al núcleo de la posición. El negro tiene problemas estructurales debido al alfil desaparecido y, para compensar esto, tiene una pieza pequeña adicional controlando las casillas blancas. Necesita actuar rápido ya que sus ventajas son cuestión de tiempo, especialmente su mejor posición del rey. La línea de actuación adecuada explota al máximo estas ventajas.



10...b5!

Tomando el control de las casillas blancas del centro. El blanco es incapaz de mantener el control de d5 y debe responder al reto planteado por el peón «b», tras lo cual el negro ganará más tiempos con ...♕a8. No obstante, el blanco debería ser capaz de defenderse mejor de como lo hace en la partida.

11.c5?!

Parece que esto no ayuda en absoluto al blanco. Dado que tiene problemas de desarrollo, la futura amenaza ♗xb5 es inútil ya que abre todavía más líneas en el flanco de dama, donde el blanco tiene poca representación. La otra ventaja de la jugada textual, la prevención de ...♘d7-b6, también parece de poca importancia ya que el caballo también podrá utilizar igualmente f6 como casilla tránsito: sólo la casilla d5 es la que

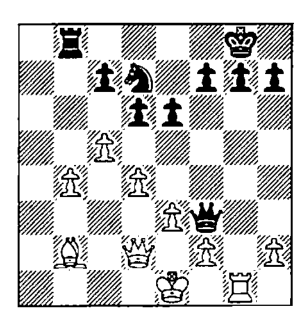
realmente interesa al caballo.

Prefiero 11.cxb5, que tiene más sentido. El negro probablemente tardará más tiempo en recapturar el peón y, mientras, el blanco podrá completar su desarrollo e incluso generar alguna presión sobre el único punto débil del negro, el peón de c7. La variante sugerida por Yermolinsky es 11...♗b7 12.e3 ♕a8 13.♕c3 (no sé por qué no ha considerado 13.♗b2, pero esto tampoco es de mucha relevancia ahora mismo), apuntando a c7. Entonces Yermolinsky prefiere 13...♘d5!? 14.♕b2 ♘xb4 15.♗e2 ♘c2+ 16.♔d2! ♘xa1 17.♖xa1 ♕b8, que él valora como igualado, antes que la menos clara 13...♗xf3 14.gxf3 ♕xf3 15.♖g1 0-0 16.♕xc7 ♖a8 17.♗b2 ♖a2 (tiendo a preferir las negras pero, una vez más, es que me gusta atacar).

11...♗b7 12.e3 ♕a8 13.♕b2?

El tipo de jugada que me pone enfermo sólo de verla. Obviamente, el blanco quiere proteger el alfil y huir de ...♘e4, pero se ha equivocado: o, como diría alguien que le habla a sus piezas: ¡el alfil está muy enfadado!

13.♗b2!? es la sugerencia de Yermolinsky, y tras 13...♕a4 14.♗d3 ♘e4 15.♗xe4 ♗xe4 16.0-0 ♕a8 17.♖a1 ♕b7 18.♘e1 el blanco prepara f2-f3 y más tarde e3-e4 con una posición dinámicamente equilibrada. Aún así, creo que ha subestimado 13...♗xf3! 14.gxf3 ♕xf3 15.♖g1 0-0 (15...dxc5? 16.dxc5 0-0 17.♕xd7!!), cuando el negro tiene un sano peón de más, por ejemplo: 16.♗xb5 ♖b8 17.♗xd7 (tener que realizar esta jugada es triste, pero incluso la más natural 17.♗e2 ♕h3 no mejora la posición del blanco, mientras que 17...♕d5 es también fuerte) 17...♘xd7



La estructura del negro es mejor. Nótese como el negro cambió piezas en las casillas blancas y ahora tiene una pieza pequeña claramente superior.

Volviendo a la posición tras 12...♕a8, la mejor defensa posible para el blanco parece ser 13.♕d1! 0-0 14.♗e2 ♕a3 15.♕b1.

13...♗xf3 14.gxf3 ♕xf3 15.♖g1 0-0!

El negro está completamente desarrollado y bien coordinado, lo que ciertamente no puede decirse del blanco, cuya siguiente jugada abre el flanco de dama a cambio de sólo un peón, y esto ayuda al negro. El blanco debería aceptar tener un peón menos y hacer algo por sus alfiles.

16.♗xb5? ♖a8 17.♗f1

17.♗xd7 ♘xd7 deja al blanco con pocas posibilidades de recuperarse. El alfil es una de las peores piezas pequeñas que he visto en mi vida.

17...♘e4

Atacando f2.

18.♖g2 ♘df6 19.cxd6 cxd6 20.b5 ♘d5 21.b6 ♘b4!

[0:1]

El blanco abandonó en vista de 22.b7 ♖xa1!.

¡PENSAMIENTO HUMANO!

Cuando aprendemos a leer, empezamos por las letras, y entonces pasamos a ver cómo se combinan en palabras sencillas. Más tarde, estas palabras serán tan naturales que se desvanecerán en el trasfondo, con temas más complicados – normalmente el significado transmitido por las palabras – pasando al primer plano. A partir de aquí construimos cada uno de los niveles de la comprensión...

Lo mismo sucede cuando se aprende ajedrez.

Empezamos aprendiendo cómo se mueven las piezas, su posición inicial y demás. Entonces vienen las capturas y la comprensión de la diversa naturaleza de las piezas. El siguiente paso tiene que ver con la táctica y la estrategia, seguido de las estructuras de peones y cómo cambian la naturaleza de la partida. Ampliamos nuestros conocimientos sobre la apertura, nuestro análisis de las estructuras de peones y mejoramos nuestras habilidades tácticas.

Cuando la gente pone en duda las reglas en ajedrez, normalmente dicen que el verdadero progreso llega cuando somos conscientes de las limitaciones de estas reglas. No estoy de acuerdo. En algún momento, inevitablemente, un jugador aprenderá nuevas y excitantes cosas sobre estrategia y táctica, e intentará usar estos conocimientos al máximo. Estas reglas son más complejas y menos generales y su conocimiento permite al jugador pasar el nivel de principiante, ya sea la naturaleza de las estructuras de peones, de las piezas, etc. A medida que los aspectos de las reglas del juego resultan más complejos, los libros ya no son suficientes.

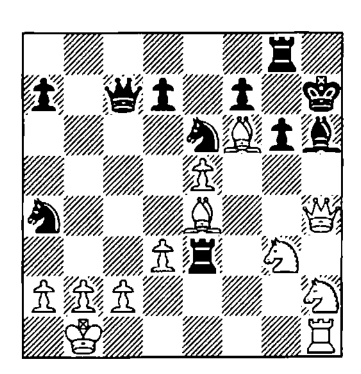
Os daréis cuenta, a medida que empecéis a ver complejas interacciones sobre el tablero, que os olvidaréis de los elementos que las crearon. Cuando los jugadores dejan de estar atentos a estas cosas con tanta regularidad, tienen naturalmente puntos ciegos. Recuerdo una antigua partida de Alekhine, uno de los más grandes maestros de la táctica de todos los tiempos, en la que él simplemente se «olvidó» – y perdió – un alfil en b5 porque era una consideración demasiado elemental para ser calculada.

Lo que he intentado ilustrar antes es cómo la comprensión posicional puede ser entrenada y cómo podemos acercarnos a las reglas que gobiernan el ajedrez. Es obvio que no podemos emplear el limitado tipo que tenemos sobre el tablero comparando piezas y pensando sobre elementos; también necesitamos calcular variantes tácticas. Creo que los Verdaderos Jugadores de ajedrez están tan bien entrenados en los elementos posicionales del ajedrez que simplemente *sienten* a dónde deben ir las piezas. Son como boxeadores con brazos más largos.

Cada jugador tiene una experiencia diferente a la hora de sentarse frente a un tablero, y cada persona piensa de forma diferente. Lo que he intentado hacer en este capítulo es mostrar un buen método de entrenamiento para aumentar el conocimiento del ajedrez posicional. He hecho esto, sobretodo, teniendo en mente a la gente joven, aunque en el tiempo que llevo como entrenador he visto que los adultos también pueden lograr notables mejoras en su comprensión de los conceptos posicionales.

Cuando nos sentamos en una mesa para jugar, a menudo nos percatamos de que nuestros pensamientos se diluyen y pierden consistencia. A menudo esto no es bueno, pero las cosas tampoco tienen que estar tan estructuradas, tal y como ilustra el siguiente ejemplo.

No sé de dónde proviene esta posición. La vi en la portada de una revista de ajedrez de un club, y no mencionaba nombres, año o lugar. La combinación es bastante difícil, pero se puede solucionar, ¡vamos allá!

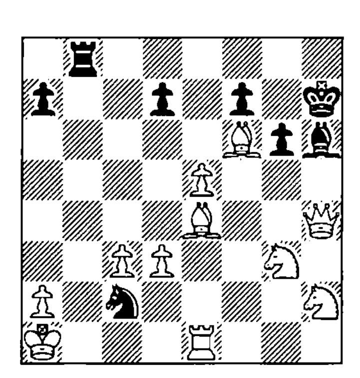


Vuestro tiempo no podría estar mejor invertido que resolviendo esto... ¡el negro gana!

En primer lugar, nos damos cuenta de que el blanco tiene un ataque muy fuerte, siendo devastadora la amenaza 2.♕xh6+!! En consecuencia, podemos pensar en 1...♖e1+

para desviar la torre blanca de la columna «h» y, entonces, tras 2.♖xe1 ♖b8, tenemos amenazas propias para rematar la partida. Por ejemplo, tras 3.b3 ♕c3, parece que el blanco no tiene defensa. Pero no; entonces descubrimos que 3.♕xh6+! funciona y que será el negro quien recibirá mate. Así pues, se requiere algo inmediato y la mejor manera de conseguirlo es mediante una secuencia de jaques. Investiguemos 1...♕xc2+ 2.♔xc2 ♘d4+ y veremos que hay mate tras 3.♔b1 ♘c3+ 4.bxc3 ♖b8+ 5.♔a1 ♘c2 mate. Pero pronto fallamos a la hora de encontrar una buena forma de continuar tras 3.♔d1! ♘xb2+ 4.♔c1 ♖e1+ 5.♔xb2 ♖b8+ 6.♔a3 ♘b5+ 7.♔b4. Aquí es cuando empezamos a perder el buen sentido del humor – o al menos a mí me pasa – pero es aquí donde el sistema cognitivo en nuestro cerebro nos presentará la solución, la brillante...

1...♖e1+!! 2.♖xe1 ♕xc2+! 3.♔xc2 ♘d4+ 4.♔b1 ♘c3+! 5.bxc3 ♖b8+ 6.♔a1 ♘c2 mate.



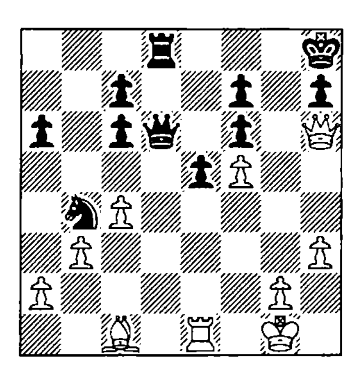
Lo que me fascinó de este ejemplo no era la bella combinación en sí misma, sino la manera en que la solucioné. La combinación de ...♖e1+ y ...♕xc2+ no fue producto de la lógica o del cálculo profundo. Ningún método pudo enseñarme a hacer lo que hice. Lo que sucedió fue que mi cerebro combinó ideas disponibles y la solución simplemente afloró. Y este es, en realidad, el estado que estamos buscando: ideas estructuradas que se influyen entre sí. Aquí quiero centrarme en la cuestión de los elementos. El pensamiento humano, cuando funciona, es una perfecta interacción entre el cálculo y la comprensión.

¿Pero cómo llegar allí? ¿Cómo sentir cuál es la jugada correcta si no tienes el talento de Karpov, Capablanca, Adams y ♖al? ¿Cómo hacerlo si eres un simple mortal que tiene que trabajar muy duro para avanzar cada pequeño centímetro en la vida?

Para el aspecto posicional yo recomendaría los ejercicios (y el tipo de ejercicios) mostrados anteriormente. Trabajar con lógica y con palabras. Háblate a ti mismo – o mejor aún – háblale a un amigo o a un entrenador. Por lo que respecta al ajedrez táctico, nada es mejor que el reconocimiento de patrones. Mirad el siguiente ejemplo:

Nunn–Portisch

Copa del Mundo Reykiavik 1988



Nos incorporamos a la partida tras 31.h3, cuando el blanco dispone de una seria amenaza.

31...c5?

Ahora Nunn ejecuta una combinación bastante sencilla.

32 ♖e4 ♖g8 33.♕xh7+!

[1:0]

El mate llegará pronto.

Obviamente, Nunn tenía en mente esta

combinación. No es casualidad que en su Best Games Collection escriba que, siendo niño, había resuelto todas las combinaciones (¡999 en total!) de un libro y ya se había encontrado este mismo tema. Si Portisch hubiera resuelto los mismos ejercicios en su niñez hubiera visto la amenaza pero, tal y como fue, sólo Nunn tenía los patrones necesarios instalados en su cerebro. Tal y como se ha dicho en otro momento, no hay alternativa que la de estudiar ajedrez si quieres convertirte en un jugador más fuerte. Otros factores también son importantes, como el perfil físico o psicológico, pero los méritos de estudiar la partida no pueden ser subestimados.

Alexander Yermolinsky describe en su libro cómo mejoró principalmente gracias al estudio de sus propias partidas. Esto es algo que recomiendo. Encontrando vuestras propias debilidades, sabréis en qué área tenéis una mayor necesidad de mejora y, en consecuencia, estaréis en disposición de encontrar los ejercicios que mejor se adecúen para ayudaros al máximo. También recomiendo trabajar con un entrenador. A menudo tendréis vacíos en vuestra comprensión y, por supuesto, no podréis detectar todos vuestros errores.

Otro aspecto muy importante a la hora de trabajar sobre vuestras propias partidas es no creer nunca en la mala suerte, o darle la vuelta al asunto pensando que habéis jugado bien, pero que se os pasó algo por alto. Intentad encontrar un patrón en vuestros errores describiéndolos en términos más genéricos. Cuando yo era un jugador muy activo hacía un informe al final de cada torneo en el que participaba, haciendo una lista de todos los errores y explicándolos después. Me di cuenta que sólo hacía cuatro o cinco tipos diferentes de errores. Tengo la sensación de que haréis descubrimientos similares en vuestras propias partidas. Por desgracia, lamento decir que cuando solucionéis estos errores, mejorando vuestra comprensión de estos puntos débiles, encontraréis nuevos puntos débiles, a un nivel más alto. El proceso nunca se detiene, pero vuestros resultados en los torneos mejorarán.

Quisiera acabar este capítulo con una partida reciente de un alumno mío (conduciendo las piezas negras). Ilustra cómo esta forma de pensar puede ser aplicada en el juego práctico. Creo que la partida es bastante impresionante, teniendo en cuenta que la puntuación Elo del ganador es inferior a 2100, y considerando que puede ser bastante más fuerte (actualmente no demuestra esta fuerza en cada partida que juega).

Debo decir que estoy orgulloso de esta partida porque mi alumno demuestra todos los principios que hemos discutido relativas al entrenamiento, ganando una brillante partida posicional en el que parece mucho más fuerte que su oponente. Investigaremos el razonamiento tras las jugadas para intuir cómo la idea de la lógica se aplica en la práctica.

Poulsen–Nohr

Copenhague 2001

Apertura Vienesa

1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.f4 d5 4.fxe5 ♘xe4 5.♘f3 ♗c5

Hasta aquí todo teórico. Mi alumno no es una bestia táctica (como su entrenador) y prefiere jugar líneas más tranquilas como la Petrov o la Ruy López. Aquí, su oponente ha elegido la Vienesa.

6 ♕e2 ♗f2+ 7.♔d1 ♘xc3+ 8.bxc3

Es difícil criticar esta jugada, pero la teoría prefiere 8.dxc3 facilitando el desarrollo.

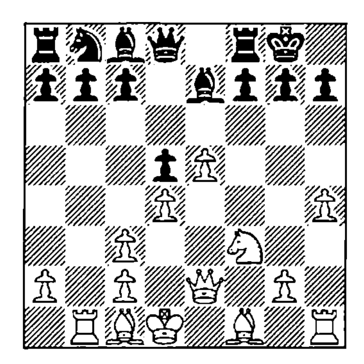
8...♗h4!

Un frío razonamiento. Tras 8...♗b6 9.♗a3 mi alumno prefería el alfil de su rival, pero ahora planea reagruparse en e7, lo que tiene mucho más sentido. Nótese que tras 9.♘xh4 ♕xh4 el blanco tendrá que usar un tiempo extra para prevenir ...♗g4, por lo que no resulta tan viable como la jugada textual.

9 d4 ♗e7 10.♖b1

Aquí – y particularmente con su siguiente jugada – el blanco desprecia el desarrollo de las piezas pequeñas, y esto da al negro la oportunidad de abrir la posición en beneficio propio.

10...0-0 11.h4?!



No sé cómo ayuda esto al blanco.

11...f6!

Me gusta la lógica de mi alumno. Quería jugar ...c7-c5 seguido de ...♘c6 para presionar el centro, pero le parecía que no era realmente posible ejercer ninguna presión importante. Si esto es verdad, o si ...♛a5 es una amenaza potencial, no está claro. Yo le creo, ya que si el negro se dirige hacia a5, el blanco pronto desarrollará un ataque en el flanco de rey, con buenas posibilidades de éxito, en vista de la falta de fuerzas defensoras en ese ala.

Si el blanco ahora captura en f6, el juego del negro contra el centro será más efectivo tras 12....♗xf6 porque el alfil también apunta a d4. Por estos motivos, y por la situación expuesta de su rey, el blanco decide mantener la posición cerrada.

12.e6 ♛d6!

Una vez más, el negro lo está haciendo bien. Se ha dado cuenta de que el blanco rápidamente jugará g2-g3 y ♗h3 si tiene oportunidad, entonces el peón de e6 será un problema para el negro. En consecuencia, decide cambiarlo por el peón «b», incluso si eso significa cambiar damas y olvidarse del castigo que el blanco debería recibir por tener su rey en el centro: un factor que igualmente puede resultar difícil de aprovechar con el centro cerrado.

13.g3 ♛xe6

13...♗xe6 14.♖xb7 seguido de ♗f4 es fatal para el negro, pues las piezas blancas ocupan casillas decentes mientras que las negras están incómodas. Hay presión sobre c7 y la cuestión principal es dónde debe ubicarse la dama. Quizá el negro no tiene nada mejor que 14...♛c6.

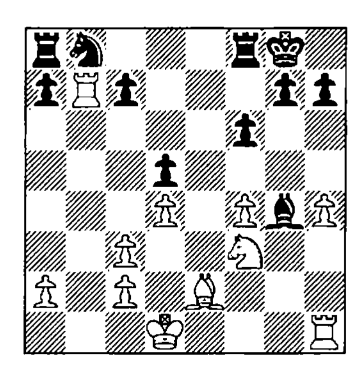
14.♛xe6+ ♗xe6 15.♖xb7 ♗d6!

El blanco no tiene una buena casilla disponible para su alfil de dama si trata de mantener, tras 16.♖g1 (evitando crear una debilidad y tal vez una jugada mejor que la del texto) la debilitada estructura blanca de peones.

16.♗f4 ♗xf4 17.gxf4 ♗g4

Atando al blanco mientras mejora su alfil.

18.♗e2



¿Cómo debería continuar el negro?

18...♘c6!

Un sacrificio de peón muy lógico. El negro ha

decidido que f5 es la mejor casilla para el caballo y planea llevarlo allí vía e7. También ha llegado a la conclusión de que la torre de b7 es la única pieza buena del blanco, y que podría entregar alegremente su peón «c» para eliminarla, lo que le proporcionará además presión por la columna «c». No tengo ninguna duda de que esta decisión era la correcta, y estaba profundamente impresionado cuando me explicó el razonamiento.

19.♖xc7 ♖fc8 20.♖xc8+ ♖xc8 21.♖g1?!

Están echando al blanco de la partida, aunque su peón de ventaja podría llevar a la falsa conclusión de que está mejor. El negro no tiene debilidades que el blanco pueda atacar en un tiempo razonable, mientras que el blanco tiene debilidades en c3, f4 y h4, a las que pronto se incorporará una en d4. La defensa de todas ellas parece muy difícil, y el único plan razonable para las blancas es centrarse en el potencial punto fuerte del caballo en f5. Esto podría hacerse mediante 21.♖f1, seguido de ♔d2 y ♗d3, donde el negro aún mantendría mucha presión a cambio del peón, aunque no está tan claro si es suficiente para decir que tiene ventaja. Cabe destacar que los dañados peones y el centro semicerrado favorecen principalmente al caballo negro, al blanco le falta una buena casilla. En consecuencia, el negro no está interesado en cambiar el caballo por el alfil, ya que el caballo será la pieza más poderosa una vez llegue a f5.

21...h5!

Estructura. El negro lucha por su caballo.

22.♘d2?

Este cambio es horrible. Ahora el blanco no tiene manera de luchar contra el caballo de f5 o incluso proteger el peón de c3.

22...♘e7!

Evitando 22...♗xe2+ 23.♔xe2 ♘e7 24.♔d3 y el blanco ha conseguido algo de solidez.

23.♗xg4 hxg4 24.♖xg4

Igualmente terrible – si no peor – es 24.c4 dxc4 25.♖xg4 ♘f5.

24...♖xc3

El negro sigue teniendo un peón menos pero su estrategia no ha sido del todo comprendida por su rival, y el blanco ahora tendrá que sentarse y observar cómo poco a poco el negro destroza su posición. Tengo la impresión de que es aquí donde el blanco se percató de que estaba mucho peor, y eso le llevó a realizar estas jugadas tan malas.

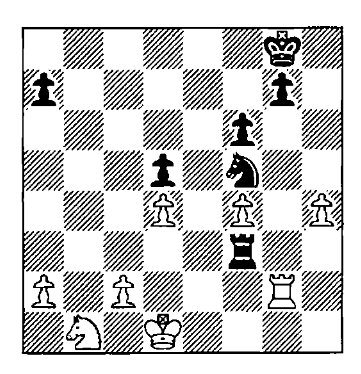
25.♖g2?

¿Qué hace la torre aquí? Es preferible 25.♘b3 ♘f5 26.♔d2 ♖h3 con clara ventaja para el negro, aunque a las piezas blancas todavía les falta armonía.

25...♘f5 26.♘b1?

¿Y el caballo aquí?

26...♖f3



El negro ganó este final sin problemas. Creo que lo mejor es detenernos aquí, justo antes de que el negro recupere su material con intereses.

CAPITULO 4: ¿POR QUE ESTUDIAR FINALES?

Durante un torneo reciente un jugador me comentó que no necesitaba estudiar finales porque de sus últimas 22 partidas sólo dos habían llegado a esa fase. Más tarde, en ese mismo torneo, vi a esa persona hundirse en una posición a partir de la cual podía haber llegado a un final ligeramente inferior, pero que ofrecía posibilidades de tablas. Estoy seguro de que eso era algo habitual para él; no conoce bien los finales y por tanto los evita a cualquier precio. Su razonamiento viene a posteriori. Por supuesto, si queréis podéis hacer esto mismo, pero... ¿por qué? ¿Tanto os aburren los finales? ¿Creéis que hay alguna posibilidad de que os pase esto porque nunca los habéis entendido bien?

No estoy seguro de a qué edad me empezaron a interesar los finales. Yo siempre había sido un jugador creativo, intentando dar mate a mis oponentes mediante bellos sacrificios. Pero, claro está, este tipo de cosas no siempre funcionaba. Aún así, a diferencia de mi amigo, a priori a mí no me desagradaban los finales. Para ser sincero, yo estaba más interesado en conseguir puntos. Durante los primeros diez años de mi carrera ajedrecística lloraba cuando perdía, ahora sólo golpeo la almohada. Me lo guardo para mí mismo lo mejor que puedo, pero perder duele. Ganar, por otra parte, es magnífico. Me pone eufórico y hace que todo valga la pena. Así pues, voy a por el final cuando no hay otro camino razonable que seguir.

Tras dirigir mi atención a los finales, pronto me di cuenta de que esa fase de la partida era muy importante. En realidad me costó muchos años empezar a estudiarla, pero pronto supe que era una buena idea. Me sorprendió descubrir que podía divertirme repasando finales comentados de los enfrentamientos entre Kasparov y Karpov, y con buena previsión y gran ambición me compré el primer manual (de cuatro) de finales de torres de Cheron. En una gesta de impresionante disciplina, llegué a la página catorce, reproduciendo variantes interminables de posiciones sencillas sin otra guía que «tablas» o «el blanco gana»...

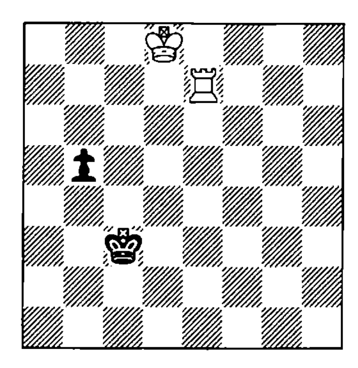
...Pasaron años hasta que volví al estudio de los finales, y cuando lo hice, la madurez había tenido un gran impacto sobre mí. Ya no era un cabeza loca, como había sido en mi adolescencia, sino un joven independiente. Bajo la influencia del Gran Maestro danés y héroe de culto Henrik Danielsen, pasé a Chessbase las líneas principales de los dos volúmenes de finales de torres de Averbakh y las reproduje una y otra vez. Este es un método interesante que Danielsen incorporó al ajedrez. La idea es que los patrones inconscientes de reconocimiento pueden ayudarte cuando te enfrentas a finales teóricos sobre el tablero. Creo que el método funciona, y para un jugador serio – concretamente los profesionales – lo recomiendo encarecidamente, mientras no sea el único método que tengamos para estudiar finales.

Para un aficionado ambicioso como yo, creo que es mucho más importante entender cómo las propiedades de las piezas se alteran en el final, antes que conocer cinco mil posiciones de piezas concretas. El libro que encontré más beneficioso fue *Endgame Strategy* de Shereshevsky, basado en un concepto de Dvoretsky que el autor desarrolla más profundamente. El mismo Dvoretsky también ha publicado un excelente libro sobre finales, *Técnica para el jugador de torneo*. Cuando hablé con Dvoretsky en verano de 2000 estaba escribiendo un manual básico de finales. La idea básica era que sólo era necesario conocer unas posiciones teóricas concretas y, más tarde, comprender unos principios de los finales. Una idea interesante.

EMPEZANDO

Cada vez que tengo un nuevo alumno sé que tengo que enfrentarme a su disgusto por los finales. La gente parece mover más rápido cuando el número de piezas disminuye, esto sucede a pesar del hecho de que las decisiones intuitivas son ahora menos importantes ya que no es posible «sentir» el camino a través de un final. Necesitas razonar lógicamente qué hacer y, a menudo, eso ayuda a la hora de calcular variantes hasta el final, y si no ayuda tanto, entonces al menos te lleva lo suficientemente lejos como para intuir la posición final.

Normalmente presento a un nuevo alumno la siguiente posición, que encuentro muy instructiva aunque sea relativamente simple.



Blancas juegan y ganan

En este final, con sólo cuatro piezas sobre el tablero, el blanco sólo tiene un camino hacia la victoria. Incluye un bonito -aunque básico- truco que gana un tiempo, y una correcta maniobra de rey. Normalmente mis alumnos lo resuelven en dos intentos, cometiendo un error por el camino. Algunas veces se equivocan en la primera parte del ejercicio, otras lo hacen en la segunda.

1.♖c7+!

Este jaque intermedio gana un tiempo muy importante. Ahora el negro sólo puede elegir entre bloquear su peón o dirigirse a la columna «d». Lo último parece presentar más resistencia.

1...♔d3 2.♖b7!

Atacando el peón y obligando al negro a ir a c4. Si el blanco hubiera jugado 2.♔d7, el negro hubiera podido ayudar a su peón desde c3 en vez de desde c4, y así estaría a una jugada menos de la casilla clave de c2.

2...♔c4 3.♔c7!

Esto es, de hecho elemental, pero muchos jugadores de 2100 fallan aquí. El rey blanco necesita atacar el peón «b» desde el lado opuesto al rey negro. El resto no necesita comentarios.

3...b4 4.♔b6 b3 5.♔a5 ♔c3 6.♔a4 b2 7.♔a3

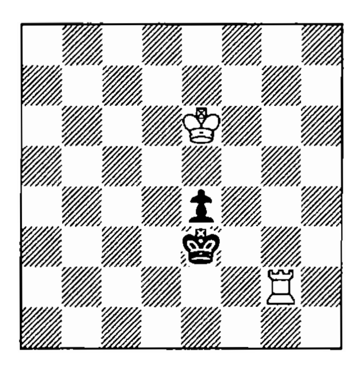
[0:1]

Esto puede parecer bastante sencillo cuando ves la solución, pero en la práctica muchos buenos jugadores tienen dificultades. Obviamente, a nivel de Maestro Internacional (o tal vez 2300) la mayoría de jugadores encontrarán la solución con facilidad (mostré este ejercicio a un amigo de 2550 y no pudo concentrarse adecuadamente en el primer ejercicio, pero habiendo entendido el tema, inmediatamente resolvió el ejercicio que viene a continuación y que es mucho más difícil. Bien, ¿lo habéis resuelto? Lo hicisteis, bien, ¿pero qué pasa con el siguiente?

Tras el ejercicio anterior yo siempre pongo a mis alumnos el siguiente ejemplo. Hasta ahora..., ¡nadie (excepto el Gran Maestro) ha conseguido resolverlo!

Como curiosidad, hay dos divertidas historias relacionadas con este ejercicio. Uno de mis alumnos no acertó a resolverlo tras quince minutos y se lo llevó a casa como deberes. Me llamó dos días más tarde para verificar la posición, porque creía que la había copiado incorrectamente. Tras saber que no era así

exclamó: «¡Entonces no hay solución!», tan confiado y a la vez tan incorrecto.



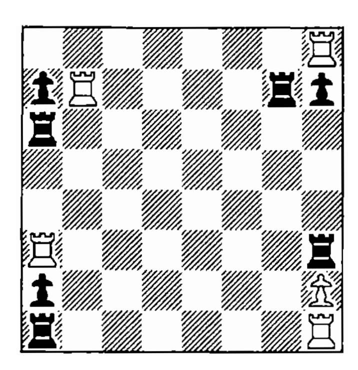
Blancas juegan y ganan

La otra historia tiene como protagonista a un 2300 que estaba interesado en realizar algunas sesiones de entrenamiento. Me comentó que había estudiado el libro de Averbakh que mencioné anteriormente. Le mostré el ejercicio y tras dos minutos afirmó tener la solución. Empezó con 1.♔e5 ♚f3 2.♖a2 e3 y entonces quedó desconcertado al ver que el negro conseguía tablas fácilmente. Entonces le mostré la solución, que él consideró increíble. Aún así, nunca más escuché que quisiera entrenar, y por un tiempo pareció que me rehuía.

Lo que intento ilustrar a mis alumnos con estos dos ejercicios puede ser verbalizado de dos maneras. Desde una perspectiva abstracta hay algunas reglas básicas que rigen los finales y, una vez dominadas, serán de tremenda ayuda. En concreto, la torre debe estar detrás del peón pasado y el rey debe estar al otro lado del peón. Nociones elementales, ¿verdad? Bueno, si es así, ¿por qué mis alumnos no tuvieron éxito a la hora de resolver los ejercicios? La explicación tiene dos partes: pueden no ser conscientes de las reglas universales de los finales, y pueden no tener la suficiente experiencia a la hora de ponerlas en práctica. Mis métodos de entrenamiento están destinados a mejorar esto.

Dando una conferencia en Copenhague, en junio de 2000, Dvoretsky dijo sobre los finales de torres: «*Lo más importante... es que la torre debe estar activa*». Creo que está en lo cierto. Pero no deberíamos quedarnos aquí; deberíamos ser más elementales todavía en nuestras consideraciones. ¿Qué significa que la torre esté activa? ¿Qué significa estar activa del todo? Mi respuesta puede ser cuestionada, pero es muy útil en la práctica. Estar activa es atacar, y estar pasiva es defender. Si la torre está detrás de un peón pasado propio, el peón podrá ser la vanguardia del ataque.

Ahora vayamos a algunas posiciones elementales en los finales de torres



En el cuarto inferior izquierdo (a1-d4) el negro tiene un peón pasado, pero la torre blanca está activa, atacando el peón y, por lo tanto, limitando la libertad de la torre enemiga. En consecuencia, la torre está pasiva.

En el cuarto superior izquierdo (a8-d5), la torre blanca está activa, pero menos que la de a3. El blanco necesitará seguir el peón una vez el negro empiece a avanzarlo. Así pues, no tiene la misma libertad de maniobra como en el caso de que estuviera detrás del peón. La torre negra es todavía un defensor pasivo pero, si la comparamos con la de a1, entonces al menos se puede mover arriba y abajo por la columna «a», lo que es una clara mejora.

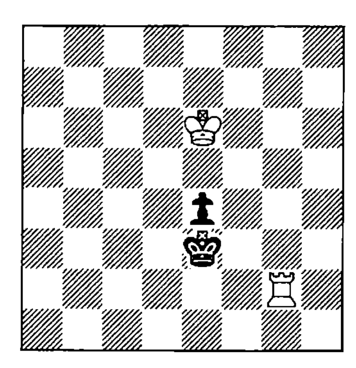
En el cuarto superior derecho (e5-h8) el blanco está activo, su torre detrás del peón, que no se puede mover por el momento. Aquí la torre negra parece mejor que la de a6, pero no es tan sencillo. La torre del blanco también tiene

potencial para maniobrar (por ejemplo, ♖h8-f8) y, si entonces el negro avanza el peón, puede volver a h8. Por lo tanto, el distante y encerrado punto de h8 no es, tal vez, tan malo como parece.

En el cuarto inferior derecho (e4-h1), la torre blanca parece estar activa. Está detrás del peón pasado y encerrando a la torre negra hacia atrás. Si el negro cede espacio, el peón continuará su camino. Por otro lado, el negro también está atacando el peón y, de este modo, atando la torre blanca. Con el peón en h5, la torre blanca tendría más espacio para maniobrar y, así, estar mucho más activa. Además, estando más cerca de la coronación, el peón requerirá mucha más atención por parte de la torre negra la que, de momento, deberá atender a otros deberes antes de volver a su trabajo como bloqueador.

Tiene sentido el hecho de que la torre que esté activa dependerá constantemente de lo que está sucediendo sobre el tablero. Las reglas relativas a la actividad son *reglas locales,* tal y como se explica en el Capítulo 3, mientras que la afirmación de Dvoretsky que la «*torre debe estar activa*» es una *regla general* y, como tal, es más abstracta, siendo independiente de las reglas locales.

Volvamos al Ejercicio 2.



En realidad, la solución es la misma que en el Ejercicio 1, sólo que un poco más difícil porque coincide con una noción intuitiva estándar. Normalmente preferimos situar nuestras torres en el borde del tablero, y rara vez tenemos en cuenta otras casillas. Esta noción está tan fuertemente implantada en nuestras mentes que nunca pensamos en ella como una regla (parecido a lo que pasa con hablar y comer a la vez). Es una regla básica que aprendimos dando nuestros primeros el ajedrez, y que nunca cuestionamos. Sea como sea, aquí está la solución:

1.♖g5!!

Como en el Ejercicio 1, el blanco necesita ganar un tiempo y activar la torre tras su peón. Dado que el rey blanco está en el camino 1.♖g8? No consigue este objetivo, ya que tras 1...♔f3 2.♖f8+ ♔g2 el peón no puede ser atacado inmediatamente.

1...♔f3 2.♖f5+ ♔g2 3.♖e5

El blanco ha conseguido la ansiada posición para su torre con la suficiente ganancia de tiempo.

3...♔f3 4.♔d5 e3 5.♔d4 e2 6.♔d3 y el blanco gana.

ESTUDIANDO EL FINAL PARA APRENDERLO

Afirmaría (lleno de confianza) que esta breve lección (45 minutos, si intentásteis resolver los ejercicios) es tan útil para el jugador de torneo como reproducir los 4 volúmenes enteros de Cheron. ¿Por qué? Explica lo que está pasando en vez de frustraros con interminables variantes de las que no estáis seguros de poder recordar.

Una cosa importante a la hora de intentar mejorar vuestro ajedrez es ser consciente de que tenéis que intentar recordar lo menos posible, ya que una buena comprensión es mucho más útil. Fue Short quien dijo algo parecido a «*No puedo recordar una variante en la que las jugadas no tienen lógica*». En los finales, la comprensión es esencial. Ocasionalmente os podéis encontrar en posiciones teóricas, pero no a menudo. Más bien tendréis que encontrar vuestro propio

camino en territorio extraño. Aumentar vuestra comprensión del final os ayudará a tomar buenas decisiones cuando las necesitéis.

En este capítulo veremos algunos perfiles de jugadores fuertes. Algunos de ellos son famosos por su superior técnica en los finales, otros son simplemente grandes jugadores. Intentaré pintar un cuadro realista de cómo se juegan los finales al más alto nivel, y cómo creo que deberían ser entendidos, como una colección de ideas más que como variantes.

Empezaré por un jugador increíble, situado en el puesto vigésimo del mundo [**N.E:** el 55 del ranking mundial en la última lista]. Un gigante del ajedrez, superior a mí en todos los aspectos de la partida, aunque no un gran jugador de finales a pesar de todo.

EL GRAN MAESTRO KIRIL GEORGIEV

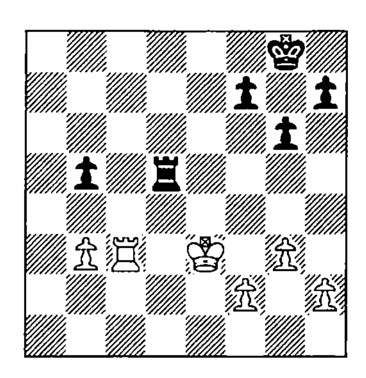
Seré, en cierto modo, presuntuoso al relacionar las dos partidas que presentaré aquí. Deduciré que Georgiev, tras su primera derrota, se dio cuenta de que no conocía mucho los finales de torres y se fue a casa a estudiar. En consecuencia, en la segunda partida confundió dos métodos de defensa. Por desgracia, no pareció llegar al corazón del final y nunca entendió nada substancial. Esto puede parecer una grave acusación contra uno de los más fuertes jugadores del mundo, pero he reproducido todos los finales de torres de su periodo de Gran Maestro y me da la sensación de que raramente ganó puntos en esta fase. Por supuesto, gana posiciones ganadas y hace tablas en posiciones de tablas pero también, muy a menudo, no lo consigue. Y nunca parece ganar finales de tablas contra sus semejantes.

Por supuesto, siempre es ligeramente incómodo escribir un perfil negativo de alguien, pero he decidido hacerlo por diversos motivos, siendo uno de ellos el hecho de que estoy seguro de que conseguiré mi propósito. Georgiev es también mucho más fuerte que yo, por lo que si estoy equivocado en mis teorías no es realmente importante. Si estuviera escribiendo sobre un jugador local, por supuesto, me sentiría diferente. Finalmente, debo decir que nunca he conocido a Georgiev en persona y no hay motivo para que me guste o disguste.

Vale, ya me he disculpado lo suficiente, por lo que pasemos a la primera partida.

Kir.Georgiev- Yermolinsky

Clasificatorio PCA Groningen PCA 1993



Juegan las blancas

Cuando mostré esta posición a una novia mía, que apenas tenía ELO, ella dijo: «*Por supuesto el blanco está mejor tras ♖d8+ y ♖b8 pero no creo que pueda ganar*». Bien, no podría estar más de acuerdo. La torre debería estar activa en b8, preparando b3-b4 con idea de crear posibilidades de victoria tras ♖c8-c5. Aún así, el negro debería conseguir tablas fácilmente con juego activo.

38.♖d3?

Supongo que se trata de una típica jugada de los apuros de tiempo: no necesariamente una que se haya realizado al toque (el jaque es más automático), pero sí una precedida de diez segundos de confusión. El único verdadero intento de ganar en esta posición es 38.f3!? ♔f8 39.♔e4 ♖d2 40.♖c5 ♖xh2 41.♖xb5, donde el blanco ha conseguido un peón pasado, aunque el negro eventualmente

creará su propio peón pasado en el flanco de rey y, por lo tanto, conseguirá tablas.

38...♜c5!

Por supuesto, el negro no puede cambiar torres y entrar en el final de peones, por lo que mejora ligeramente la posición de su torre, permaneciendo activa en la fila y mirando a la casilla de c2 como punto de entrada.

39.♔d4?

Aquí es donde empiezan los problemas del blanco. En vez de activar su torre, está activando su rey. Por desgracia, no es un buen plan. De acuerdo, 39.♖d8+?! ♚g7 40.♖b8? está fuera de lugar debido a 40...♜c3+, donde se requiere un cierto nivel de precisión para hacer tablas (una tarea dura, me da la sensación, teniendo en cuenta lo que puede quedar de partida). En vez de esto, debería forzar las tablas mediante 39.b4! con idea de 40.♖d5, prácticamente forzando la repetición de jugadas con 39...♜c4 40.♖d4 ♜c3+ 41.♖d3 ♜c4.

39...♜c2!

La casilla natural para la torre, controlando f2 (y h2) y cortando el paso al rey blanco para evitar que se acerque a la única debilidad potencial del negro, el peón de b2.

40.♖f3

Forzado. Georgiev debió sentirse de algún modo incómodo en este momento. Su torre parece ridícula mientras que la negra controla a su rey. Aún así, la posición es seguramente tablas, pero la tendencia es que el blanco comete error tras error y, lentamente, la posición se va haciendo más difícil para él. Para saber más del concepto «tendencia» recomiendo el libro de Yermolinsky *El Camino del Progreso en Ajedrez.*

40...f5 41.♔d3

Seamos buenos y asumamos que los graves problemas de tiempo del blanco ya han terminado, y sólo ahora puede parar de mover y empezar a pensar. Tras darse cuenta de lo mal que ha situado su torre, ahora debería tener un gran dolor de cabeza, necesitando hacer algo al respecto.

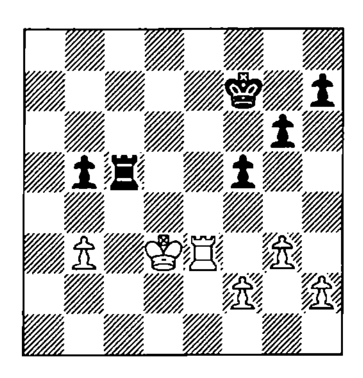
41...♜c5

El negro está obligado a mantener al rey alejado o el peón «b» pronto correrá grave peligro.

42.♖e3

La torre vuelve al juego desde el lugar donde estaba escondida.

42...♚f7



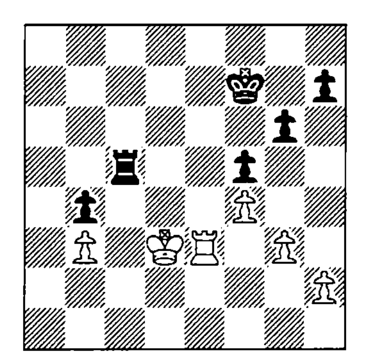
¿Qué debería hacer el blanco aquí?

43.f4?

Esto sólo sirve para debilitar el flanco de rey. Me temo que Georgiev tenía miedo de que el negro avanzara sus peones y creara algunas posibilidades, pero no es justificación para el daño en su estructura de peones. El camino correcto es 43.♖e2, y entonces la idea más evidente es ♖e2-a2 para conseguir actividad a través de a6 o a7. Pero hay otro plan incluso más sólido: el blanco puede ir a c2 ya que el final de peones es, sin duda, tablas: 43.♖e2! b4! (43...♚f6 44.♖c2! ♜xc2 45.♔xc2 ♚e5 46.♔c3 ♚d5 47.♔b4 ♚c6 48.♔a5 g5 49.b4 y el blanco incluso gana) 44.♖c2 ♜xc2 45.♔xc2 ♚e6 46.♔d3 ♚d5 47.f4 etc.

43...b4!

Atando al blanco.



44.h4?

Esto es otro error ya que ofrece al negro un nuevo objetivo de ataque en g3. El peón de h2 no era tan débil ya que sería difícil atacarlo durante un tiempo (por otro lado, b3 es realmente débil). Ahora el blanco tiene dos debilidades en una posición en la que está a punto de perder, si es que no lo está ya.

44...♖c7

Una idea atractiva. El negro prepara ...♔g7-h6-h5-g4 sin dar al blanco tiempo para situarse tras el peón de «b» mediante un jaque en e7. Podemos ver claramente el efecto negativo de la última jugada del blanco, ya que su torre está obligada a quedarse en la tercera fila.

45.♔d4 ♔g7!

El negro activa su rey, que no ha sido controlado en absoluto por parte del blanco.

46.h5

El blanco necesita cambiar su peón de «h» antes de que sea débil -una vez caiga g3-, y capturar en h5 no es deseable para el negro.

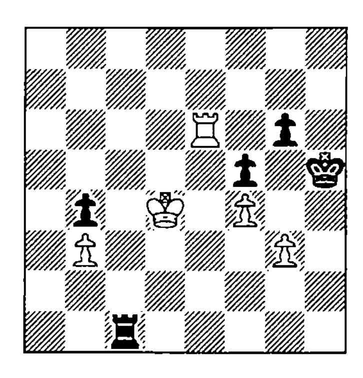
46...♔h6 47.hxg6 hxg6 48.♖e6

Aquí empieza una nueva e interesante fase de la partida. ¿Tiene salvación el blanco? Realmente no creo que esté completamente perdido, pero es una posición muy difícil. Su única posibilidad es una estrategia de espera.

48...♖c3 49.♖e3 ♖c1 50.♖e6 ♖g1 51.♖e3 ♖c1 52.♖e6

¿Triple repetición? Sólo era una broma.

52...♔h5



¿Puede el blanco sobrevivir?

53.♖b6?

Tras esta jugada, la respuesta es definitivamente no. Supongo que Georgiev se apuró de tiempo por segunda vez y no calculó adecuadamente las consecuencias de esta jugada. Yermolinsky, por otra parte, no parece tener problemas a la hora de beneficiarse de la posición. El blanco debería ser capaz de entablar con 53.♖e3, y el negro tiene dos posibilidades: 53...♖g1 54.♔c4 ♔g4 55.♔xb4 ♖xg3 56.♖xg3+ ♔xg3 57.♔c5 ♔xf4 58.b4 ♔g4 59.b5 f4 conduce a un final de damas de tablas, aunque con alguna opción para el negro, mientras 53...♔g4 54.♖e6 ♔xg3 55.♖xg6+ ♔xf4 56.♖b6 ♔g3 57.♖xb4 f4 58.♖b8 ♖d1+ 59.♔e4 ♖e1+ 60.♔d4 f3 61.♖g8+ ♔h2 62.♖f8 ♔g2 63.♖g8+ ♔f1 64.b4 son tablas fáciles.

53...♖c3 54.♖xb4 ♖xg3 55.♔e5 ♖e3+ 56.♔d4 ♖f3 57.♔e5 ♔g4 58.♖b6 ♖e3+ 59.♔d4 ♔xf4 60.♖xg6 ♖xb3

[0:1]

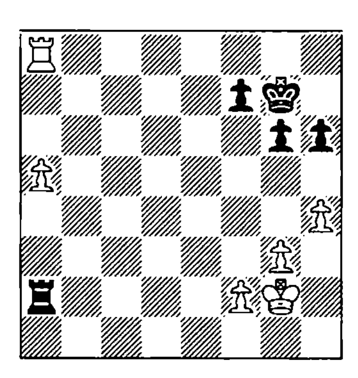
Tras una continuación como 61.♖g8 ♜b4+ 62.♔d3 ♜e4 el rey blanco está fuera de juego y tenemos una posición teóricamente ganada.

No es una partida impresionante por parte del blanco, pero debe decirse que había mucho dinero en juego y que quizá esto influyó sobre el juego de Georgiev.

Tal y como dije anteriormente, voy a pensar que por algún motivo yo sé que Georgiev era un jugador sensato: tras perder esta partida, se fue a casa a dedicar muchas horas a estudiar finales. Por lo tanto, algunos años más tarde, en el Campeonato del Mundo por eliminatorias de Las Vegas, estaba seguro a la hora de entrar en un final de torres con un peón de menos, ya que él sabía que eran tablas. Por desgracia, no recordó cómo hacerlas y no tenía una comprensión elemental del final para guiarle cuando no pudiera pensar por sí mismo.

El final es bien conocido desde hace mucho tiempo y ha sido tablas en numerosas ocasiones. Averbakh tiene la siguiente versión en su libro:

N. Kopajev 1958



1.a6 ♚f6 2.♔f3

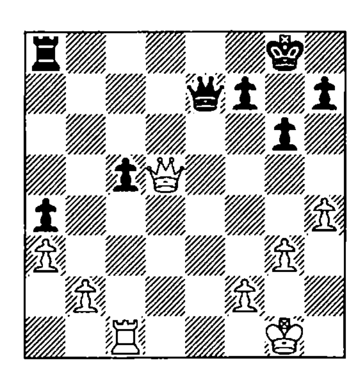
Nótese que 2.a7?! son tablas inmediatamente porque el negro no tiene más ocupación que vigilar el peón de «a». Cuando el rey blanco se acerca (para liberar su torre) el negro iniciará una increíble serie de molestos jaques.

2...h5 3.♔e3 ♚f5 4.f3 ♜a3+ 5.♔d4 ♜xf3 6.♖f8 ♜a3 7.♖xf7+ ♚g4 8.♖f6 ♚xg3 9.♖xg6+ ♚xh4 10.♔c5 ♚h3 11.♔b6 h4 12.♖g5 ♜xa6+ 13.♔xa6 ♚h2 14.♔b5 h3 15.♔c4 ♚h1 16.♔d3 h2 17.♔e2 Ahogado

No hay motivo para memorizar este ejemplo. Es suficiente aprender la idea principal de la defensa negra. Mientras el blanco avanza el peón «a», el negro ataca el flanco de rey, gana un peón y, al final, hace tablas por un tiempo o dos. Ahora veamos cómo Georgiev trató esta situación.

Akopian-Kir.Georgiev

Las Vegas 1999



¡Juegan negras y fuerzan tablas!

26...♜d8!

Un bonito sacrificio de peón, forzando un final de tablas.

27.♕xc5 ♜d1+! 28.♔h2

28.♔g2? ♛e4+ no es recomendable.

28...♛xc5 29.♖xc5 ♜d2 30.♔g2 ♜xb2 31.♖c4

El blanco gana un peón, pero el negro está a punto de lograr la posición deseada en ambos

flancos. Los peones están situados de manera óptima en el flanco de rey y la torre estará perfectamente situada en a2. Mientras tanto, la torre blanca no está nada bien situada delante de su propio peón. De hecho, el negro tiene una buena versión del final que acabamos de ver.

31...h5!

Esta es la posición óptima de los peones negros del flanco de rey. La experiencia ha demostrado que si el blanco tiene tiempo de jugar g3-g4, el negro tendrá más problemas para conseguir tablas: esto sirve para todos estos finales de torres, donde la mejor estructura defensiva es f7-g6-h5 en el 99% de los casos.

32.♖xa4 ♖a2 33.♔f3 ♔g7 34.♔e3 ♖a1

Comparado con la anterior posición de Kopajev, el blanco ni siquiera ha empezado a avanzar su peón pasado, por lo que el negro sabiamente espera.

35.♖a6 ♖a2 36.♖a4 ♖a1 37.♖a6 ♖a2 38.a4

Ahora nos aproximamos a la posición de Kopajev y el negro ha elegido un plan.

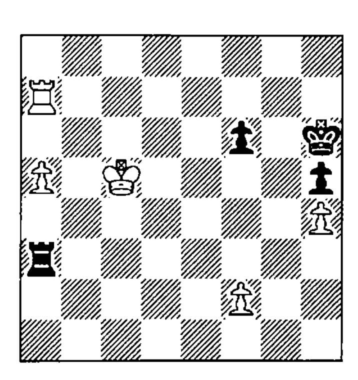
38...♖a3+

Esta es una de las dos estrategias posibles. Básicamente, es muy simple: con el jaque, el blanco está forzado a dejar sus peones, y el negro puede atacarlos inmediatamente con la torre. El otro plan es jugar ...f7-f6 y ...g6-g5, dejando al blanco con una opción entre hxg5 fxg5, donde el negro conseguirá tablas gracias a su nuevo peón pasado en la columna «f» o «h», o permitir ...gxh4 seguido de ...♔g7-g6-f5-g4, creando un peón pasado en la columna «h» igualmente. En el segundo caso, la torre está bien situada en a2, donde se encuentra tras el peón de «a», atacando f2: máxima actividad. Ambos planes deberían conducir a tablas sin ningún problema.

39.♔d4 f6?

Una confusión desafortunada, pero aún no es el error definitivo. En la ciencia cognitiva esto se conoce como *mezcla conceptual*. Los dos planes de la nota previa se entrecruzan, produciendo elementos de ambos. Es una función muy básica del cerebro y, presumiblemente, la clave para la mayoría de nuevos descubrimientos. Aún así, no es muy conveniente. Ahora el rey blanco llega al flanco de dama rápidamente y, entonces, el blanco tendrá posibilidades de victoria. Como curiosidad, para alguien que esté particularmente interesado en la noción de mezcla conceptual como proceso cognitivo, recomiendo la excelente obra de G.Fauconnier *Mappings in thought and language* de 1997.

40.♖a7+ ♔h6 41.a5 g5 42.♔c5 gxh4 43.gxh4



¿Cómo deberían continuar las negras?

Aquí vemos que el rey blanco está en c5 mientras que el negro aún tiene que empezar a moverse. A pesar de todo, la posición sigue siendo tablas con toda probabilidad.

43...♖a4??

Esto es bastante horrible. El negro no tiene tiempo para capturar el peón de h4, por lo que la jugada del texto simplemente pierde un tiempo vital. De hecho, este es el segundo tiempo que pierde el negro, por lo que ahora la posición es insalvable. No está claro si el negro puede hacer tablas con 43...♔g6 o 43...♖a2. Quizá ambos movimientos consigan tablas, pero no es importante investigarlo para saber que la elección de Georgiev es un error. Nos interesan las ideas y conceptos más que

los largos análisis. Además – y esto es importante – para mejorar nuestros finales de torres entender ideas es mucho más importante que entender larguísimos análisis. Debemos intentar encontrar argumentos y razonamientos que *¡mejoren el proceso de la toma de decisiones sobre el tablero!*. Intentad hacer una comparación entre 43...♔g6 y la partida y notaréis la diferencia claramente.

44.a6! ♖a2

Ahora queda claro que el negro ha malgastado una jugada. Debe haber pasado por alto 44...♖xh4 45.♖a8! ♖a4 46.a7 ♔g7 47.♔b6! con idea de 48.♖b8. Ahora vemos que la torre está demasiado cerca del rey blanco y así no puede continuar dando jaques: ¡un concepto importante! Tras 47...♖b4+ 48.♔a5 ♖b1 49.♖b8 el blanco gana. Por supuesto, esta variante hubiera sido posible con la torre negra en la segunda o tercera fila.

45.♖a8 ♔g6 46.♔b6 ♖b2+ 47.♔a7 ♖xf2 48.♖b8 ♖f4

48...♔f5 49.♖b4! deja al negro en una situación desesperada.

49.♖b5!

La comparación con 43...♔g6 es ahora evidente. Dado que el rey está cortado y la partida perdida.

49...♖xh4 50.♔b6 ♖e4 51.a7 ♖e8 52.♖a5 h4 53.a8♕ ♖xa8 54.♖xa8 ♔g5 55.♔c5 h3 56.♖h8 ♔g4 57.♔d4 ♔g3 58.♔e3 ♔g2 59.♔e2 h2 60.♖g8+ ♔h3 61.♔f2!

Un truco bastante conocido en este tipo de finales. El negro está obligado a pedir una pieza menos valiosa, y los caballos no están muy contentos en las esquinas.

61...h1♘+ 62.♔f3 ♔h2 63.♖g2+ ♔h3 64.♖g6 ♔h2 65.♖xf6 ♔g1 66.♖g6+

[1:0]

El caballo se pierde tras 66...♔h2 67.♖g8 o 66...♔f1 67.♖g2.

Cuando tengas ventaja, pero no puedas ganar la partida, deja que sea el rival quien haga tablas. No siempre lo consigue, como la experiencia (y esta partida) nos demuestra. A veces es mejor dejar que sea el oponente quien trabaje para hacer que la partida avance.

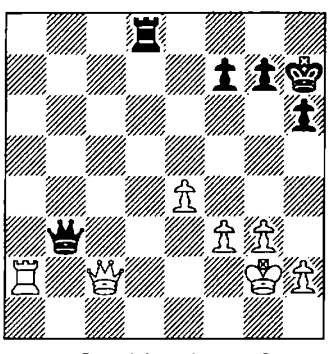
Bueno, ya está bien de hablar del pobre Georgiev. Lo que quería ilustrar era cómo un jugador de talla mundial puede carecer de la técnica suficiente en los finales, y cómo puede salirle muy caro, dejándole fuera de dos ciclos para el campeonato mundial.Antes de entrar en grandes actuaciones en los finales, me gustaría añadir un último ejemplo. Muy conocido a pesar de haber sido jugado hace ya 5 años: se trata de la última partida de un torneo eliminatorio por Internet organizado por el Club Kasparov.

Piket-Kasparov

Match por Internet del Club Kasparov

Apertura Inglesa

1.♘f3 ♘f6 2.c4 c5 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.g3 ♘c6 6.♗g2 ♘c7 7.d3 e5 8.0-0 ♗e7 9.♘d2 ♗d7 10.♘c4 0-0 11.♗xc6 ♗xc6 12.♘xe5 ♗e8 13.♕b3 ♗f6 14.♘g4 ♗d4 15.e3 ♗xc3 16.♕xc3 b6 17.f3 ♗b5 18.♘f2 ♕d7 19.e4 ♘e6 20.♗e3 a5 21.♖ad1 ♖ad8 22.♖d2 ♕c6 23.♖c1 ♕b7 24.a3 ♘d4 25.♔g2 ♖c8 26.♖b1 ♖fd8 27.♗xd4 ♖xd4 28.b4 axb4 29.axb4 ♕d7 30.bxc5 bxc5 31.♖bb2 h6 32.♖a2 ♔h7 33.♖a5 ♖d8 34.♕xc5 ♗xd3 35.♖xd3 ♖xd3 36.♘xd3 ♕xd3 37.♖a2 ♕b3 38.♕c2



¿Cambiar damas?

Kasparov, en su estilo habitual, sacrificó un peón para obtener un juego activo. Aún así, a diferencia de hace veinticinco años, cuando Garry apareció por vez primera en la escena ajedrecística, ahora los jugadores de elite saben defenderse mejor. Este nunca ha sido uno de los puntos fuertes de Kasparov, a pesar de todo; parece demasiado impaciente desde mi punto de vista.

De cualquier modo, aquí entra en un final de torres que se sabe son tablas. De hecho, observamos una versión muy arquetípica de este final. El único problema es que Kasparov no sabe cómo conseguir tablas.

38...Dxc2+ 39.Txc2 h5!

La estructura defensiva citada en la partida anterior.

40.f4 g6 41.e5 Td3 (?!)

Dvoretsky publicó un extenso análisis sobre este final en su excelente libro «Manual de Finales».

Como apunta, la torre no hace nada en d3.

42.Rh3 Te3 43.Rh4?!

43.Tc7! Rg7 44.Rh4 ganaría inmediatamente según Dvoretsky.

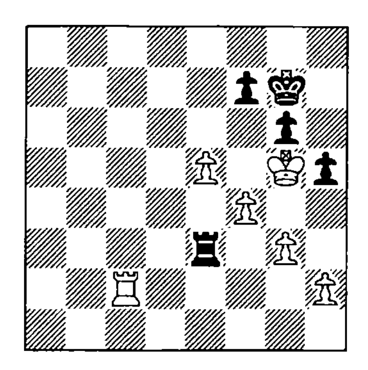
43...Rg7

Aquí encontramos la primera oportunidad para forzar las tablas.

Tras 43...Rh6! el blanco no tiene manera de realizar ningún progreso ya que el negro entabla con 44.Tc7 Te2! 45.Rh3 Rg7, mientras que 45.h3? Te4! ¡sólo es peligroso para el blanco!

44.Rg5

Aquí el blanco debió haber jugado 44.Tc7! Te2 45.Rg5, ganando (Dvoretsky).



¡Todavía son tablas!

44...Te1?

Kasparov se da cuenta demasiado tarde de que su política de espera le llevará al desastre.

El negro puede conseguir tablas fácilmente con 44...Ta3 45.Tc7 Ta5!, evitando e5-e6. El blanco puede intentar 46.Te7 Tb5 47.f5!? Pero tras 47...gxf5 48.e6 (la clave) el negro tiene la simple defensa 48...f4+ 49.Rxf4 Rf6 50.Txf7+ Rxe6 y no hay manera de que el blanco gane el peón «h». Este método se conoce desde hace bastante tiempo y ha sido empleado con éxito. Jon–Karasjev, Leningrado 1983, es un ejemplo, la única diferencia es que la torre negra está en la columna «b» en aquella partida.

45.Tc7

Ahora la amenaza e5-e6 está en el aire, y el negro no puede evitar lo que sigue.

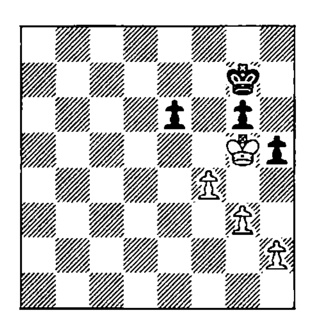
45...Te2

Dvoretsky y Bologan demuestran que las blancas también ganan después de la mejor defensa: 45...Te4 46.Tb7 Ta4 47.g4 hxg4 48.f5 gxf5 49.e6 y las blancas ganan.

46.Te7! Ta2

El final de peones tras 46...Te1 47.e6! Txe6

48.♖xe6 fxe6 está ganado para el blanco.



(Diagrama de análisis)
Un final de peones: ¡qué bonito!

El blanco gana de la siguiente manera: 49.h3! ♚f7 50.♔h6 ♚f6 51.g4 h4 (51...hxg4 52.hxg4 ♚f7 53.g5 +-) 52.g5+ (52.♔h7? g5! 53.♔h6 gxf4 54.g5+ ♚e5! y el negro vuelve a estar en la partida) 52...♚f5 53.♔g7 ♚xf4 54.♔xg6 e5 55.♔f6 e4 56.g6 e3 57.g7 e2 58.g8♕ e1♛ 59.♕g4+ ♚e3 60.♕e6+ y se gana el final.

47.f5!

Cerrando la quinta fila y ganando la partida.

47...gxf5 48.e6 h4 49.♖xf7+ ♚g8 50.♔f6

[1:0]

El blanco amenaza tanto ♖b7-b8+ como ♖g7+; ambas ganan.

Ahora bien, ¿cómo pudo Garry Kasparov, el mejor jugador de todos los tiempos, perder un final tan elemental? En términos abstractos, podríamos decir, para empezar, que no enfocó adecuadamente el final. Kasparov es, por supuesto, un jugador de gran técnica, pero no al nivel de Kramnik, Karpov u otras leyendas vivientes. A un nivel más concreto, podríamos decir que no vio el sacrificio de peón (e5-e6) por adelantado y, cuando finalmente lo vio, ya era demasiado tarde. Si él hubiera enfocado bien el final, lo hubiera visto y evitado pero, como a veces sucede, se puso nervioso y no se concentró lo suficiente en las posibilidades del rival. Finalmente, esto resultó fatal.

¡PENSAMIENTO ESQUEMATICO

Juego en un equipo de la liga sueca donde me encuentro muy a gusto. Mis compañeros de equipo son amateurs fuertes, como yo, y profesionales flojos. Recuerdo que tras un match algunos de mis compañeros me hablaron de la partida entre Jonny Hector (nuestro jugador) y Ulf Andersson. Jonny había realizado una muy buena partida, ganando calidad, pero finalmente no pudo conseguir el punto entero. En realidad, estuvo a punto de perder el control cerca del final y consiguió forzar unas espectaculares tablas. Tras la partida estuvo analizando con Andersson, quien repetidamente mostraba fortalezas e ideas para fortalezas. Sólo la que se llevó a cabo en la partida tuvo relevancia y mis compañeros la encontraron muy divertida. Jonny, que nunca se reiría ni diría nada malo de nadie, le iba diciendo a Ulf: «*Sí, pero esto ya no es la partida*». Ulf respondía mostrando una nueva idea de fortaleza. Me reí cuando me lo explicaron, pero no por el mismo motivo. Ellos creían, o así lo parecía, que Ulf estaba alterado por su gran pasión por los finales. Puede ser cierto. También creían que las variantes que mostraba no tenían relevancia para la partida. Esto no es cierto, y si lo pensáis unos instantes, estoy seguro de que llegaréis a la misma conclusión.

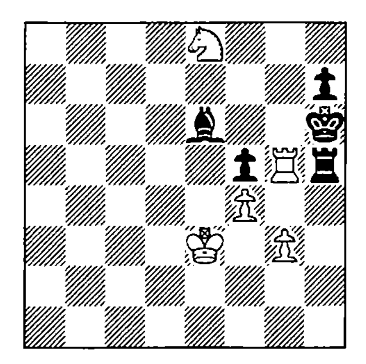
¿Ulf Andersson, uno de los mayores expertos en finales, pensando sobre un montón de cosas irrelevantes y aún así a punto de ganar un final dificilísimo? Me parece sospechoso. Con los años he descubierto que a la gente hay que darle el beneficio de la duda. La mayoría de la gente es bastante consciente de lo que hace, simplemente piensa de otra forma. En el caso de Ulf Andersson, deberíamos intentar entender qué nos puede aportar esto a nivel de comprensión. Quisiera pedir disculpas a mis amigos por usar este ejemplo, pero lo necesitaba para hacer una puntualización. No quiero que penséis que me considero superior, pues en realidad

aprendo mucho de ellos siempre que tengo la oportunidad de jugar con el equipo. Tal y como dije, no estuve presente en el análisis de la partida, por lo que en su lugar utilizaré otro ejemplo, con el que uno de mis compañeros de equipo en Alemania nos impresionó.

Zharm-Zieher

Alemania 2001

Un alumno mío de 2300 jugó aquí 1.♖g7? porque no pudo calcular suficientemente las consecuencias de ganar el alfil. Este hecho plantea una interesante cuestión.



Intentad analizar esta posición.

¿Podríais ganar con las blancas?

¿Cuándo debemos confiar en nuestra intuición y cuándo en nuestras habilidades de cálculo? Creo que la respuesta debe estar en resolver muchos ejercicios y reproducir nuestras partidas, lo que nos ayudará a desarrollar una gran intuición. Entonces, lo único que necesitaremos es aprender a escucharla. Aquí no debería llevar mucho tiempo comparar las dos variantes y decidir que solamente ganar la pieza proporciona al blanco posibilidades reales de victoria.

1.♖xh5+ ♔xh5 2.♘g7+ ♔g4 3.♘xe6 ♔xg3

Este era el plan del negro cuando eligió sacrificar la pieza (si es que realmente era un sacrificio). En este momento, Harm se sumió en una profunda reflexión. Junto con tres compañeros de equipo yo estaba analizando el final y, quince minutos más tarde, la conclusión era que el negro conseguiría tablas. Nunca llegamos a la séptima jugada de la partida porque la jugada clave no se nos ocurrió en ningún momento. Harm, por su lado, utilizó un mecanismo de pensamiento diferente. Se preguntó a sí mismo «*¿Dónde quiere estar mi caballo?*» (tras asegurarse que gastar dos tiempos en llevar su rey a e5 no servía para nada). Entonces echó un vistazo y encontró la sorprendente respuesta: ¡h6! Una vez descubrió esto, su cálculo mejoró considerablemente dado que sabía lo que quería conseguir. Con 5 minutos en su reloj, ejecutó todas las jugadas con confianza y en 15 minutos de reflexión había conseguido más que los tableros 1, 2, 3 y 7 juntos. Simplemente, porque sabía a dónde iba. Utilizó sus habilidades como humano y no como una calculadora. En efecto, muy impresionante.

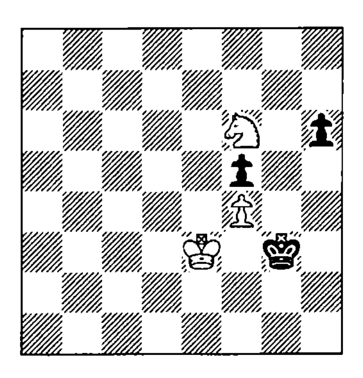
4 ♘g7!

La única línea ganadora, por lo visto. 4.♔d4? h5 5.♔e5 h4 6.♘g7 (6 ♘g5? consigue perder: 6...♔g4 7.♔f6 ♔xf4 8.♘h3+ ♔g3 9.♘g5 f4 10.♘e4+ ♔g2 11.♔f5 h3 y el peón corona) 6...h3 7.♘xf5+ consigue tablas tras 7...♔f2 8.♘h6 ♔g3 o 7...♔g2 8.♘e3+ ♔f3 9.♘f1 ♔g2.

4...♔g4 5.♘e8!

Evita ...h7-h5 por el momento.

5...h6 6.♘f6+ ♔g3



7 ♘g8!!

La conclusión de una bonita maniobra.

7...h5 8.♘h6

Por fin se llega a la casilla deseada y la partida se ha acabado.

8...h4 9.♘xf5+ ♚g4 10.♘xh4 ♚xh4 11.♚e4

[1:0]

Este ejemplo de clara lógica humana es más poderoso que intentar calcular como *Fritz.* Es verdad que *Fritz* me derrotó usando sólo un minuto a partir de la posición inicial, pero estoy seguro de que Ulf Andersson también se quedaría cerca. Aún así, algunos fuertes jugadores a los que mostré esta posición, tuvieron grandes problemas a la hora de encontrar la solución.

Si volvemos a considerar la partida Piket-Kasparov de nuevo, el negro perdió porque no supo anticiparse (con tiempo suficiente) a lo que el blanco estaba preparando. Uno de los mejores calculadores del mundo no hizo tablas en aquel final relativamente elemental porque no tuvo una suficiente comprensión de la posición. El pensamiento esquemático podría haberle salvado.

Ahora veamos el primer perfil positivo.

ULF ANDERSSON

El Gran Maestro sueco Ulf Andersson lleva mucho tiempo en este mundillo. Cuando era juvenil se enfrentó a Timman, Adorjan y Karpov por el Campeonato del Mundo Juvenil y, más tarde, después de que Karpov fuera coronado campeón del mundo -al renunciar Fischer a defender el título-, Andersson fue el primer jugador en derrotar al nuevo rey (y con las negras). Cuando Ulf se acercaba a los treinta años, en 1979, Bent Larsen, en su libro sobre el torneo de Clarín de Buenos Aires, escribió sobre él: «*¿Por qué vosotros, jóvenes jugadores, os empeñáis en jugar finales con Ulf?*» En los años 80 participó en muchos de los torneos más fuertes y normalmente mantuvo un ranking mundial entre el 10º y el 20º puesto. Nunca fue realmente candidato al campeonato mundial, pero muchos le consideran un jugador muy técnico que sólo encontró su igual en Anatoly Karpov.

De hecho, el estilo de Andersson es muy seco, y él parece estar interesado especialmente en evitar la derrota. En una ocasión, a la pregunta «*¿Te asusta perder?*», respondió de manera muy astuta «*Odio perder, ¡pero no me asusta ganar*!» y una vez también dijo: «*Cuando no juegas, ¡no pierdes ELO!*».

Ciertamente esta actitud es bastante restrictiva, pero todos necesitamos encontrar el camino en la vida que mejor se adecúe a nosotros. Ulf Andersson nunca ha sido muy ambicioso, más bien simplemente ama el ajedrez. A los cuarenta años se dedicó al ajedrez por correspondencia y se convirtió, por lo que yo sé, en el primer doble Gran Maestro. En relación con esta faceta, dijo: «*No puedo entender cómo alguien puede perder una partida por correspondencia*». Resultaba que cuando se le daba tiempo suficiente para asegurarse que no corría ningún riesgo, tenía un don para los aspectos tácticos del ajedrez, y realizó algunas bellas combinaciones en partidas por correspondencia. Sin embargo, Ulf perdió una partida: Andersson-Elwert, NBC Millennium 2000. Recuerdo que un amigo me comentó que estuvo analizando con Andersson tras hacer tablas, y el sueco comenzó a enumerar variantes muy complicadas tácticamente que había ido calculando a lo largo de la partida. Mi amigo quedó muy impresionado, pero también se dio cuenta que Andersson había usado esta táctica para intentar evitar riesgos. Volveremos a esto más adelante, pero primero hablemos de su estilo.

Ya sabemos que Ulf Andersson no es de los que se toman las derrotas a la ligera, por lo que probablemente le encanta cambiar piezas. Es un jugador muy profiláctico, capaz de ver todo tipo de táctica por adelantado y de evitar trampas con gran habilidad. Dado que usa la mayoría de su energía en tareas

defensivas, no es un jugador excesivamente peligroso. De hecho, a diferencia de la mayoría de sus colegas Grandes Maestros, nunca intentará ganar desesperadamente. Si gana es por los errores y defectos de sus rivales, no porque les haya puesto bajo tremenda presión o les haya creado problemas desconocidos para ellos. Si la gente intenta golpearle, se revolverá, pero no será él quien empiece este tipo de batallas. La famosa partida Andersson-Basman, Hastings 1975, muestra cómo esto puede ser usado en su contra. Antes de la partida, Basman afirmó (o al menos así lo cuentan) que Andersson no había hecho nada y que no le temía en absoluto. Basman repitió su propia posición ocho veces hasta que Andersson llegó a estar tan confuso que perdió su sentido del peligro. Eventualmente, Basman ganó la partida.

Pero normalmente Andersson es un oponente muy peligroso para cualquiera por debajo del top ten. La mayoría prefiere hacer tablas con él y seguir con su vida, pero unos cuantos quieren jugar. La siguiente partida es un buen ejemplo de la fuerza de su estilo. Sí, él no hace nada, pero está profundamente motivado e interesado. Su deseo es realizar las jugadas más fuertes y, en caso de que el final se encamine como él quiere, es muy difícil defenderse contra él, ya que – a diferencia de la mayoría de jugadores - no comete errores estúpidos. En consecuencia, no puedes permitirte cometer ningún error contra él.
La razón por la que he elegido a Andersson como un importante ejemplo es que su juego en los finales se acerca mucho a la perfección y que no hay buenas recopilaciones de sus partidas disponibles. Por supuesto, no puedo hacerle justicia por completo, pero lo intentaré.

Andersson–Polugaevsky

Haninge 1990

Defensa India de Dama

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7 6.0-0 0-0 7.d4 ♘e4 8.♘xe4

Esto es muy típico de Ulf Andersson. Para la mayoría de jugadores, esta variante equivale a una oferta de tablas, pero para Andersson es una seria alternativa a las líneas principales. Recuerdo haber discutido sobre esta línea con un amigo después de haber jugado 7.♖e1 en una partida y haberme arrepentido ligeramente de ello. El dijo: «*Es verdad, a veces simplemente miro fijamente a los ojos de mi rival y entonces lo cambio todo*». Para algunas personas es una forma de jugar realmente destructiva, ya que los aspectos más técnicos del ajedrez tienen poco o ningún interés para ellos. Presumiblemente, Andersson no lo ve como destructivo en absoluto (pero es sólo una suposición).
Tras algunas jugadas, entraremos en una fase de la partida donde no hay confusión (táctica) y donde pesa más una comprensión estática de las piezas.

8...♗xe4 9.♘e1 ♗xg2 10.♘xg2 d5 11.♕a4 c5 12.♗e3 cxd4 13.♗xd4 dxc4 14.♕xc4 ♕c8 15.♖ac1 ♘a6

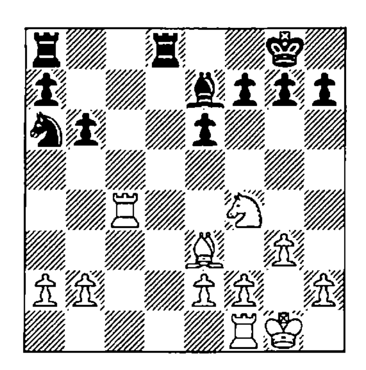
Una novedad en aquel momento. Polugaevsky afirma en sus comentarios en el *Informador* que el negro ha conseguido absoluta igualdad.

Está totalmente en lo correcto pero, para Andersson, esto no es tan importante. Jugar para conseguir ventaja supondría tomar una serie de riesgos, por lo que él prefiere ir directamente al final y entonces conseguirla allí.

16.♘f4 ♕xc4

Esto permite al blanco causar problemas al negro. Es mejor 16...♖d8! con idea de ...♕xc4 seguido de ...b6-b5, ganando material. Tras 17.♗e3 ♕b7 el negro habría igualado según Polugaevsky.

17.♖xc4 ♖fd8 18.♗e3



Ahora las negras tendrán algunos pequeños inconvenientes, aunque definidos: problemas en el flanco de dama (no se daría el caso de estar las damas sobre el tablero). La principal causa de irritación es el caballo mal situado en a6 y la amenaza de ♖a4. Si combinamos estos factores, no es difícil encontrar la jugada correcta.

18...b5! 19.♖c3 ♘b4 20.a3

Aquí Polugaevsky también analiza 20.♖b3 pero, según el argumento principal de este libro, una jugada como ésta no debería ser considerada seriamente.

20...e5!

Una sabia decisión, ya que el peón negro de «a» puede ser más importante que el blanco de «e». Pero gracias a la brillante actuación de Andersson, esto no sucederá nunca. Menos convincente es 20...♘d5!? 21.♘xd5 ♖xd5 22.♖c7 ♗f6 23.b4, lo que podría ser algo incómodo para el negro porque el blanco tiene el control de la columna «c», lo que es mucho mejor que la columna «d». Nótese que 23...♗b2? no lleva a ningún lado ya que el blanco dispone de 24.♖b1! ♗xa3? 25.♖b3, tras lo cual las negras están forzadas a 25...♖d1+ 26.♔g2 ♖a1 para no perder el alfil. Debería ser evidente que el blanco tiene compensación de sobras pero, de cualquier modo, uno puede también analizar: 27.♗d4 ♖a2 (27...♖d1 28.e3 ♗c1 29.♖bc3 y el blanco gana) 28.♖f3! no hay defensa para el rey: 28...♖f8 29.♗c5 ♖c2!? 30.♖fxf7! y el negro recibe mate.

21.axb4 exf4 22.♗xf4 ♗xb4 23.♖c7 h6 24.♖a1

¿Cómo debería el negro mejorar su posición?

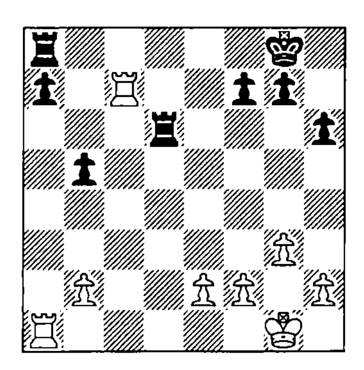
24...♗d6?!

Esta jugada es un poco extravagante y probablemente se debe al sentimiento de que las tablas no están lejos. Polugaevsky probablemente pensó que todo lo que tenía que hacer era cambiar unas pocas piezas y que el final sería de tablas tan claras que podría realizar la oferta, sin pensar que se la pudieran rechazar. Esto es un error muy típico. Cuando el juego del rival parece carente de ambición, es fácil pensar que simplemente quiere tablas. ¡Y aún así no suele ser el caso! Cuando alguien continúa jugando es porque normalmente quiere ganar, y en caso de que no quisiera, acostumbra a ofrecer tablas en algún momento. Sólo conozco un caso en el que una oferta de tablas fuese rechazada con las palabras «*Por supuesto que son tablas, ¡pero quiero demostrarlo!*».

Así pues, buscad siempre los planes e ideas de vuestros rivales y no os quedéis en la misma situación que Kasparov en la partida que vimos anteriormente. Y Polugaevsky aquí lo hace, sólo reacciona cuando ya es demasiado tarde.

24...a5! es la jugada correcta y 25.♖b7 es respondida adecuadamente no mediante la razonable 25...♖d5, como sugiere el propio Polugaevsky, sino por la más activa 25...♖ac8! con idea de 26.♖xb5 ♖c2! y el negro incluso puede estar ligerísimamente mejor. Es comprensible que Polugaevsky quiera proteger su peón de d5, pero recordando las palabras de Dvoretsky, no es difícil darse cuenta de que la torre de a8 necesita ser activada. Tal vez 25.♖b7 no sea tan precisa y la jugada 25.♖ac1 sería una posible alternativa.

25.♗xd6 ♖xd6



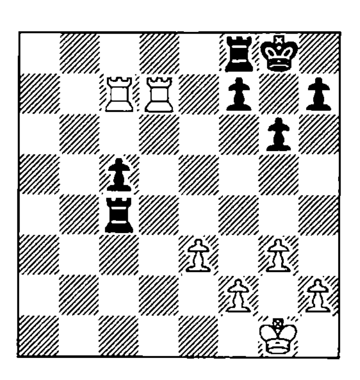
¿Cómo puede el blanco mejorar su posición?

26.Ta3!

Tras esta jugada, el blanco tiene ventaja (Polugaevsky). El blanco mejorará su torre de la mejor manera posible, transfiriéndola a e7 (en caso de que el negro no haga nada). Las negras están a punto de caer en apuros de tiempo (¿en qué se gastó todo ese tiempo?) Polugaevsky decide no esperar a que el blanco prosiga su camino y fuerza cambios de peones. Cabe destacar cómo Polu piensa, tan pronto como el negro tiene problemas que resolver – incluso aunque se demuestre que eran fáciles de solucionar –, que eso significa que el blanco está ligeramente mejor. Esto se debe a que es un jugador que se preocupa de cómo se ganan las partidas en la práctica y no tanto por buscar la verdad en una posición. Las partidas se ganan porque es más fácil jugar desde uno de los dos lados del tablero y éste es un ejemplo típico.

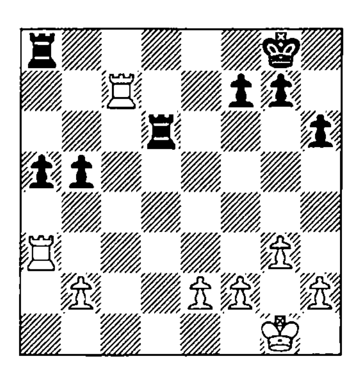
26...a5

26...a6 es ligeramente pasiva en vista de 27.Te3!. En su lugar, 26...Td2 es más natural. El juego podría continuar 27.Te3 Txb2 28.Tee7 Tf8 29.Txa7 y el negro todavía tiene algunos problemas que resolver. El blanco no puede asediar rápidamente el peón «b» (cambiando una torre como en la partida Piket-Kasparov) pero sí avanzar rápidamente sus peones del flanco de rey y crear más debilidades en territorio negro. El sencillo plan e2-e4-e5-e6 es particularmente relevante aquí, aunque el negro podría conseguir tablas sin demasiadas dificultades. Puede entregar el peón «b» sin esperar nada a cambio, redirigir su torre desde b2 a la octava fila y amenazar permanentemente cambiarla en caso de que el blanco no ceda su supremacía sobre la séptima fila. Este final se produjo en **Petrosian-Balashov, Leningrado 1977.** El blanco ganó de la siguiente manera:



29.Rg2 h5 30.h3 Rg7 31.Rf3 Rf6 32.h4 Rg7 33.Td5 Te8 34.Tdd7 Tf8 35.Te7 Rf6 36.e4 Td4 37.e5+ Rf5 38.Txc5 Td3+ 39.Rg2 Ta3 40.Tc6 Re4 41.Tf6 Taa8 42.e6 Re5 43.Tfxf7 Tg8 44.Tb7 Rxe6 45.Tbe7+ Rd6 46.Te2 Taf8 47.Ta7 Ta8 48.Tae7 Tac8 49.T2e6+ Rd5 50.Rh3 Tc7 51.Txg6 [1:0]

El negro no se defendió bien en esta partida, pero muestra cómo algunas posiciones son más fáciles de jugar, y cómo algunos jugadores encuentran algunas posiciones más fáciles de jugar. Volvemos a la partida:



27.♖b7 b4?

Activando la torre de a8 al precio de un peón, lo que resulta demasiado caro. De hecho, el negro parece tener tablas mediante 27...♖d2!, donde el blanco tiene que elegir. P.e: 28.b4 a4 debería trasponer a la línea que se ofrece más abajo, o bien puede acabar en tablas tras 29.e4 ♖d4 (29...f5? 30.exf5 ♖d5 31.g4 ♖c8 32.♖e3! favorece al blanco) 30.♖xb5 ♖xe4 31.♖a5 (31.♖b7 ♖e1+ 32.♔g2 ♖b1) 31...♖b8.

Igualmente 28.♖xb5 ♖xe2 29.b4 a4 30.♖a5 ♖b8 31.♖3xa4 ♖b2 y tablas. Nótese que la jugada 29 obliga bastante, lo que no es muy propio de Andersson, que seguramente se decantaría por 29.♖b7!, que es también la jugada que causa más problemas al negro porque el blanco recupera su antiguo plan de doblar torres en la séptima fila. La mejor respuesta será entonces 29...♖e6!?, que parece extraña pero que esconde dos ideas importantes: la primera es igualmente extraña y quizá nunca sea relevante, consiste en ...♖a8-a6-b6, mientras que la segunda es responder a ♖f3 con ...♖f6. No debe ser difícil conseguir las tablas – incluso con apuros de tiempo – aunque hay alguna pequeña posibilidad de que el negro se equivoque.

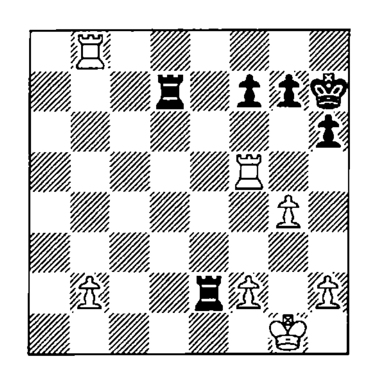
28.♖xb4 ♖e8! 29.♖xa5 ♖xe2 30.♖b8+ ♔h7 31.♖f5 ♖d7!

Con las torres en otras casillas que no fueran d7 y f5 Polugaevsky conseguiría fácilmente tablas en esta posición, pero están allí y la de f5 es la más activa de las dos si seguimos la definición que di antes (atacando=activa, defendiendo=pasiva).

Polugaevsky evalúa la posición como ligeramente mejor para el blanco, quizá queriendo decir que el negro debería ser capaz de entablar sin demasiadas dificultades.

32.g4!

Esta es la jugada estándar, intentando luchar contra la estructura defensiva f7-g6-h5.



32...g6 33.♖f4 ♔g7 34.♔g2 ♖e5 35.h3 h5

A diferencia de Khalifman, en el ejemplo que vimos antes, Polugaevsky se ha percatado de la necesidad de cambiar su peón «h», que es potencialmente débil.

36.b4 hxg4 37.hxg4 g5?

A la larga esto obligará al negro a jugar ...f7-f6, tras lo cual tanto la 8ª como la 7ª filas deberán ser protegidas (por el momento sólo la 8ª fila es susceptible de ser invadida). El blanco también consigue la casilla f5, que más tarde explotará, como veremos en la partida.

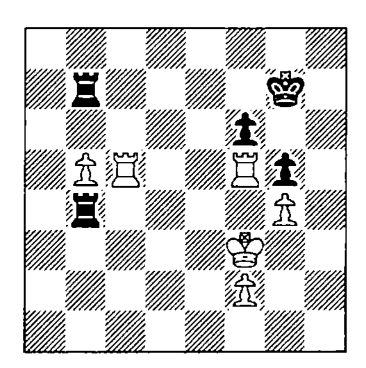
El desarrollo correcto, como Polugaevsky señaló posteriormente, era 37...♖e2! seguido de ...♖b2, y el negro sufrirá un poco, pero no perderá la partida.

38.♖c4 ♖e2 39.♖b5 f6 40.♖f5 ♖b2 41.b5 ♖b7 42.♖cc5 ♖b4?!

La torre estaba perfectamente en b2, pero la otra sí necesitaba ser mejorada.

Ahora el negro deberá jugar con más precisión para evitar perder. 42...♖e7 era la sugerencia de Polu, cuando la aparentemente prometedora 43.♖c6 no logra nada tras 43...♖b7! 44.♖cxf6 ♖2xb5, y el blanco deberá entrar en un final en el que se pueden sacar tablas fácilmente.

43.♔f3



43...♖b3+?

Este es el error definitivo. Ahora el blanco llevará el rey al flanco de dama con una posición prácticamente ganada. Era forzado 43...♖e7 para cortar el paso al rey enemigo, y Polugaevsky ofrece la siguiente variante: 44.♖c6 ♖b3+ 45.♔g2 ♖e4 (45...♖b7!? 46.♖cxf6 ♖3xb5 también entabla, como se sugirió antes) 46.b6 (46.♖cxf6 ♖xg4+ 47.♔f1 ♖xb5 ¡tablas!) 46...♖xg4+ 47.♔f1 ♖f4 y el final acaba en tablas sin demasiados esfuerzos. Tras la jugada del texto no volverán a aparecer variantes de tablas, por lo que el objetivo inmediato del negro debería ser intentar que no afloren variantes ganadoras para el blanco.

44.♔e2 ♖b4?!

Esto tampoco va en beneficio del negro. La torre molestaba más en la tercera fila, poniendo en peligro la seguridad del rey blanco, y el peón blanco seguramente querrá ir a f3 para unirse al de g4. 44...♖a7!, activando la torre, es preferible, ya que el negro todavía tiene problemas, pues su torre supuestamente protegía al rey. Bien, las cosas han cambiado.

45.f3 ♖a7 46.♔d3 ♖a3+?

Perdiendo a la fuerza. Tras permitir que el rey llegara a la tercera fila, el negro debería jugar 46...♖b7 47.♔c3 ♖b1 y rezar para que el blanco no encuentre ninguna manera de explotar su ventaja. La situación es una de esas que se balancean sobre la delgada línea de la victoria/derrota y tablas. Para nosotros – jugadores prácticos – es de máximo interés concluir que el blanco tiene buenas opciones de victoria.

47.♖c3 ♖a5

Polugaevsky ofrece la siguiente línea ganadora para el blanco: 47...♖a7 48.♖c4! ♖b1 49.♔c2! ♖aa1 50.♖c7+ ♔g6 51.♖c6 ♖c1+ 52.♔d2 ♖d1+ 53.♔c3.

48.♖c7+ ♔g6 49.♖c6 ♖axb5 50.♖cxf6+ ♔h7 51.♖f7+

Ahora vemos la diferencia entre tener una torre en b7 y capturar con la otra torre. El rey negro está prisionero en su primera fila y los cambios son suficientes para el blanco.

51...♔h8 52.♖xb5 ♖xb5 53.♖f5! ♖b3+ 54.♔e4

[1:0]

Desde mi punto de vista, ha sido una brillante actuación de Andersson. Vale, ya sé que no hizo absolutamente nada para ganar, pero simplemente hacer buenas jugadas en un final, en cada una de las jugadas, es muy difícil. Es fácil encontrar la mejor jugada en una posición específica si sabemos que es el momento adecuado de buscarla. Pero imaginad que la posición es totalmente inofensiva y que realmente no está pasando nada, y aún así tenéis que realizar cada vez la mejor jugada posible: ¡una tarea muy difícil!

En las dos siguientes partidas veremos a Andersson enfrentarse a dos compatriotas más jóvenes en el torneo Sigeman de Malmö (con un intervalo de seis años). En ambas partidas, las cosas son sencillas: de repente, las reglas posicionales requieren **Maestría** por parte de los jóvenes jugadores, algo que no muestran en esta fase de la partida.

De lo que realmente quiero que os déis cuenta es de que Andersson no juega a ganar, en el sentido estricto de la palabra, simplemente juega la posición y ve lo que sucede. Como

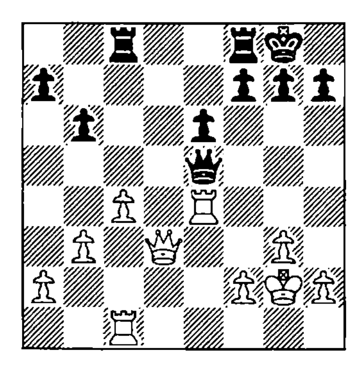
todos los jugadores de elite sabe que tendrá sus opciones y que todo lo que necesita hacer es estar atento a ellas. Como Brynell y Hillarp-Persson no juegan estos finales lo suficientemente bien, nunca tienen ninguna posibilidad. No es que ahora no puedan comprender dónde cometieron sus errores, pero no pudieron hacerlo mientras valoraban las jugadas durante la partida.

Andersson–Brynell

Malmö1994

Defensa India de Dama

1.d4 e6 2.♘f3 ♘f6 3.g3 b6 4.♗g2 ♗b7 5.0-0 ♗e7 6.c4 0-0 7.♘c3 ♘e4 8.♕c2 ♘xc3 9.♕xc3 c5 10.b3 ♗f6 11.♗b2 cxd4 12.♘xd4 ♗xg2 13.♔xg2 d5 14.♖fd1 ♘c6 15.♕c2 ♘xd4 16.♗xd4 ♖c8 17.♖ac1 ♗xd4 18.♖xd4 ♕c7 19.e4 ♕e5 20.♕d3 dxe4 21.♖xe4



Andersson ha jugado la apertura sin ninguna ambición y ahora el negro iguala forzando un final de torres.

21...♖cd8! 22.♖xe5 ♖xd3 23.♖c2 ♖c8

Con el negro controlando la columna «d», el blanco no puede hacerle ningún mal a nadie. Así pues, ¿qué es lo que hace Andersson? Simplemente mejora su posición jugada a jugada, sabiendo que su comprensión de lo que hay que hacer le proporcionará una ventaja similar a la del boxeador que tiene una mejor pegada. Como veremos en la partida, Brynell cometerá algunos pequeños errores, tras lo cual tendrá que jugar con mucho cuidado para conseguir tablas. A menudo sucede que un jugador no puede jugar con suficiente precisión una posición donde es relativamente simple hacer tablas. Del mismo modo, tendrá problemas cuando la cosa sea más difícil. Más aún, el saber que tenemos la opción de tablas fáciles al alcance de la mano, puede tener un impacto negativo en el jugador.

24.♔f1

Las torres no pueden estar mucho mejor situadas por el momento, por lo que el blanco sabiamente hace que su rey se incorpore a la partida. El negro decide hacer lo mismo.

24...♔f8 25.♔e2 ♖d6 26.♖d2

Andersson no ve el cambio de piezas como algo que facilita el empate. Siempre busca la mejor jugada desde un punto de vista objetivo y aquí la torre de d6 es mejor que la de d2 y, por lo tanto, debería ser cambiada.

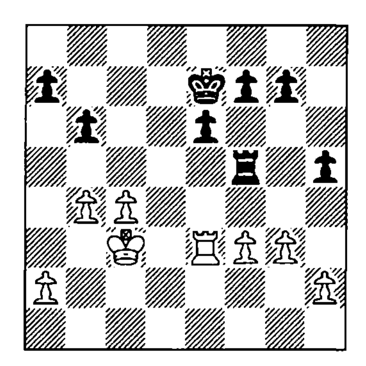
26...♔e7 27.♖e3 ♖xd2+ 28.♔xd2 ♖c5!?

En realidad, esto parece un poco raro aunque el negro no está mal. Krasenkov prefiere 28...f6 con idea de ...e6-e5 forzando 29.f4, tras lo cual el negro puede jugar 29....♖d8+ y el final de peones tras 30.♖d3 ♖xd3+ 31.♔xd3 ♔d6 debe ser tablas muertas. No estoy seguro de qué hubiera jugado Andersson; tal vez 30.♔e2 para mantener algo de vida en la posición, pero tal vez hubiera entrado en el final de peones, sólo por curiosidad, intentando encontrar algún modo de conseguir alguna ventaja.

29.♔c3 ♖f5!

El plan de Brynell no tiene más defecto que el de requerir un juego dinámico. En este momento lo está haciendo bien. El blanco se ve obligado a avanzar el peón, tras lo cual ...h7-h5 y ...g7-g5-g4 generará presión sobre h2.

30.f3 h5 31.b4



31...a5?

Pero esta jugada es un error. El peón de a7 no es realmente una debilidad porque no puede ser atacado, y el blanco, por algún tiempo, no puede crear un peón pasado en el flanco de dama. De hecho, el negro no tenía nada de lo que preocuparse en este momento.

Ahora el blanco se abrirá camino por la columna «a» en algún momento y el peón de b6 se convierte repentinamente en una debilidad potencial – más preocupante que el peón de a7 -. Aún así, la posición del negro es correcta y la jugada textual es simplemente un pequeño paso en la dirección equivocada.

En realidad, estos pequeños pasos deciden la mayoría de partidas (sé que me repito mucho, pero... ¡es muy importante!). De hecho, este es el modo habitual de ganar de Ulf Andersson.

32.a3 ♔d6 33.♔d4 g5 34.♖d3 ♖e5 35.♔c3+ ♚c7 36.♔d2 g4 37.♖e3

Engañoso, ya que el negro no puede permitirse entrar en el final de rey y peones.

37...♜f5

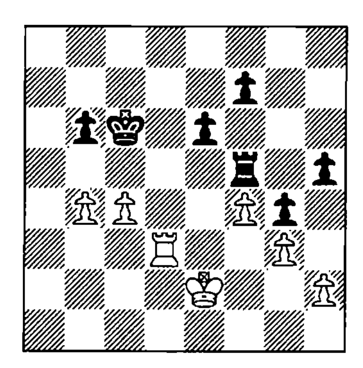
Obligado en vista de 37...♜xe3?? 38.♔xe3 gxf3 39.♔xf3 axb4 40.axb4 f5 (40...e5 41.♔e4 ♚d6 42.♔f5 f6 43.h4 ♚d7 44.g4) 41.♔f4 ♚d6 42.h4 ♚d7 43.♔e5 ♚e7 44.c5 con victoria para el blanco.

38.♔e2 axb4

En caso de 38...gxf3+!? Krasenkov sugiere 39.♖xf3 ♖e5+ como una línea para tablas (él prosigue 40.♖e3 ♖f5 con repetición), pero no valora 40.♔d3, y parece ser la mejor jugada.

De hecho, prefiero al blanco en este momento, aunque la posición debe estar completamente igualada desde un punto de vista objetivo.

39.axb4 ♚d6 40.♖d3+ ♚c6 41.f4



Ahora el negro empieza a enfrentarse a problemas reales. Su torre no está fantásticamente situada en la quinta fila y su flanco de rey comienza a debilitarse. Brynell debió pensar bastante en este momento, tras lo cual llegó a la conclusión correcta: activar la torre.

41...h4! 42.♔e3 hxg3 43.hxg3 ♜h5 44.♔d4

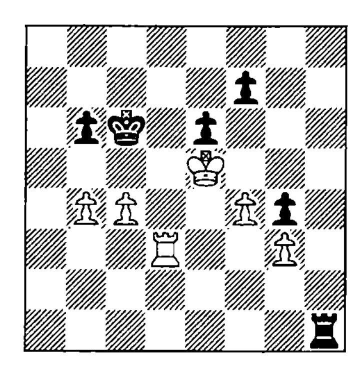
¡El rey blanco no oculta sus intenciones! Con gran ambición está intentando abrirse paso hacia el flanco de rey negro. Básicamente, el negro tiene dos posibilidades iguales: evitarlo o continuar mientras tanto con su propio plan. Brynell elige la última opción. Seguramente yo hubiera elegido la primera, dado que me parece que era más fácil de jugar. No importa si la posición está objetivamente igualada. El negro está obligado a encontrar un buen plan y, en consecuencia, adecuarse a él, y ya hemos visto que esto no es siempre tan fácil como parece.

44...♖h1

La alternativa es 44...f6!?, y la partida podría continuar 45.♖e3 ♔d6 46.c5+!? bxc5+ 47.bxc5+ ♔d7!? 48.♖a3 ♖h1! (48...♖h3? es pasiva porque ataca g3, pero no hace nada más; en el momento adecuado, el blanco lo entregará para promocionar su peón «c»: tras 49.♔c4! El negro está en problemas debido a 49...♖h1 50.♖a7+ ♔c6 51.♖a6+ ♔d7 52.♖d6+ ♔e7 53.♖d3!, que ofrece al blanco buenas opciones de victoria) 49.♖a7+ ♔c6 50.♖a6+ ♔d7 51.♖d6+ ♔e7 52.♔c4 ♖c1+ con tablas ya que tras 53.♔b5 ♖c3 el negro dispone de excelentes perspectivas.

En esta variante 47...♔d7 sería mi opción práctica, ya que el final de rey y peones tras 47...♖xc5! 48.♖xe6+ ♔xe6 49.♔xc5 resulta muy arriesgado. En realidad, parece tablas después de 49...♔d7! (la única jugada, debido a la continuación temática 49...f5 50.♔c6 ♔e7 51.♔d5 ♔f6 52.♔d6 ♔f7 53.♔e5 ♔g6 54.♔e6) 50.♔d5 ♔e7 51.♔e4 ♔e6 52.f5+ ♔d6 53.♔f4 ♔d5 54.♔xg4 ♔e5 y el negro recupera el peón. Yo no me sentiría suficientemente seguro de entrar en esta línea. Tendría el sentimiento de que puede haber algo que he pasado por alto, y que igualmente estoy bien. Este tipo de decisiones prácticas son una parte importante del buen juego en los finales. ¿Dónde confías en tu intuición y dónde tienes dudas?

45.♔e5



45...♖c1?

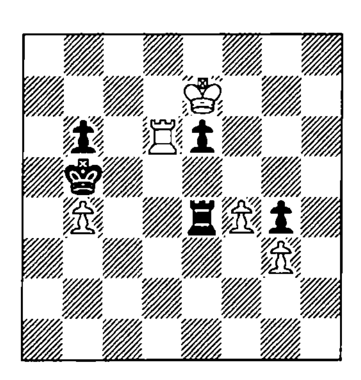
Aún no se trata del error decisivo, pero nos estamos aproximando peligrosamente con cada nueva imprecisión. Krasenkov propone la siguiente variante: 45...♖f1! 46.♖d6+ ♔c7 47.♖d2 ♖g1 48.♖d3 ♖f1 repitiendo la posición.

Estoy seguro de que 47...♖f3 es también una buena jugada, sólo que es más de doble filo. Aún así, contra Andersson, en esta posición, yo no dudaría a la hora de forzar las tablas.

46.♔f6 ♖xc4

A menudo sucede que cuando eliges un plan, debes adecuarte a él, sea o no el mejor. Este es el caso aquí. El negro ya no puede conseguir tablas con 46...♖f1 en vista de 47.♖e3! (evitando ...e6-e5), conduciendo a la siguiente línea: 47...♖f3 48.♖e4 ♖xg3 49.♔xf7 ♖g1 (49...♖f3 50.♔xe6 g3 51.f5 g2 52.♖g4 gana para el blanco) 50.♖xe6+ ♔c7 51.f5 ♖f1 52.f6 g3 53.♖e2 ♖f2 54.♖e3 g2 55.♖g3 y el blanco gana.

47.♔xf7 ♖e4 48.♔e7 ♔b5 49.♖d6



49...♖e3?

Demasiado lento. Con la torre blanca en la sexta fila es imposible para el negro jugar ...♔xb4 sin perder el importante peón de b6. En consecuencia, el rey negro se encuentra repentinamente mal ubicado en el flanco de dama y estaría mejor en el otro ala, ayudando al peón de «g». Un mejor intento es 49...♖xb4! 50.♖xe6 ♖b3 51.f5 ♖xg3 52.f6 ♖f3 53.f7 g3

54.f8♛ (obviamente erróneo es 54.♖f6 ♖xf6 55.♔xf6 g2) 54...♖xf8 55.♔xf8 g2 56.♖g6 ♔c4! (un tema importante, ya que el rey negro cortará el paso al blanco) 57.♔e7 b5 58.♔d6 b4 59.♖g4+ ♔c3 60.♔c5 (60.♖g3+ ♔c4! y el rey blanco continúa cortado) 60...b3 61.♖g3+ ♔c2 62.♔c4 b2 63.♖xg2+ y ahora el negro incluso puede evitar coronar una pieza inferior (lo que también estaría bien) y jugar 63...♔b1 64.♔b3 ♔a1! 65.♖xb2. Ahogado.

50.♖xe6 ♖xg3 51.f5 ♖f3 52.f6 g3 53.f7 g2 54.♖g6 ♖e3+ 55.♔f8 g1♛

El negro también pierde tras 55...♖f3 56.♔g7 g1♛ 57.♖xg1 ♔xb4 58.♖g6, ej. 58...♖xf7+ 59.♔xf7 b5 60.♔e6 ♔c4 61.♔e5 b4 62.♔e4 ♔c3 63.♖c6+ ♔d2 64.♖b6 ♔c3 65.♔e3 b3 66.♖c6+ ♔b2 67.♔d2 y el blanco gana fácilmente, o 58...b5 59.♖f6 ♖g3+ 60.♔h6 ♖h3+ 61.♔g5 ♖h8 62.f8♛+ ♖xf8 63.♖xf8 ♔c4 64.♔f4 b4 65.♔e3 y el blanco gana.

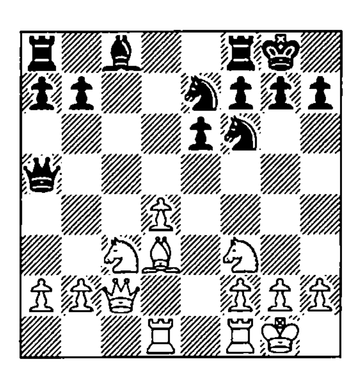
56.♖xg1 ♔xb4 57.♖f1 ♖a3 58.♔e7 ♖a8 59.f8♛ ♖xf8 60.♖xf8 [1:0]

Hillarp Persson-Andersson

Malmö 2000

Gambito de Dama Rehusado

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.♗g5 ♗e7 5.♘f3 ♘bd7 6.e3 0-0 7.♕c2 c5 8.♖d1 ♛a5 9.cxd5 ♘xd5 10.♗xe7 ♘xe7 11.♗d3 ♘f6! 12.0-0 cxd4 13.exd4!?



La decisión de aceptar el peón aislado puede ser, con justicia, cuestionada. El cambio de alfiles de casillas negras reduce la posibilidad del blanco de desarrollar cierta iniciativa y permite que el peón «d» se convierta en una auténtica debilidad. Aún así, 13.♘xd4 e5 es también suficiente para que el negro iguale.

13...♗d7 14.♘e5 ♗c6 15.♖fe1 ♖ad8 16.♕d2 ♘ed5

Ofreciendo a Hillarp-Persson la posibilidad de dejar al negro también con un peón débil, asegurándose de que la posición estará completamente igualada. Imagino que el negro quería ser precavido y evitar la maniobra de torre ♖e1–e3-g3/h3.

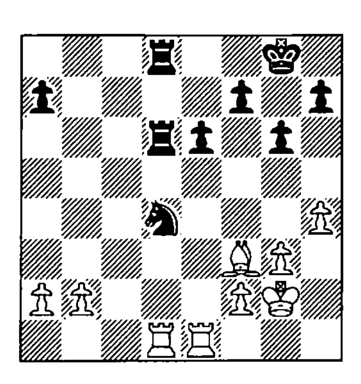
17.♘xc6 bxc6 18.♘xd5 ♛xd5 19.♕c3 g6 20.♗e2

Reciclando el alfil a la casilla más lógica. La posición está igualada.

20...♛d6 21.♗f3 ♘d5 22.♕c1 ♖d7 23.h4 ♖fd8 24.g3 ♘e7 25.♔g2 ♘f5

Andersson, fiel a su estilo, decide cambiar los peones débiles y, así, eliminar las opciones de derrota.

26.♕xc6 ♘xd4 27.♕xd6 ♖xd6



28.♖d3?

En vista de la amenaza ...♘xf3, ♖xd6 ♘xe1+!

pero al mismo tiempo invitando al negro a situarse en la segunda fila, y permitiendo el golpe decisivo 28....♘c2!

Más natural es 28.♗e4 f5 29.♗d3, aunque prefiero las negras en esta posición. El fuerte caballo centralizado y la posibilidad de avanzar el peón «e» pueden ser un problema para el blanco.

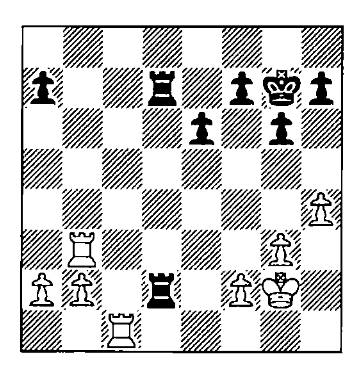
28...♘xf3? 29.♖xf3 ♖d2 30.♖c1!

¿Recordáis la regla de Dvoretsky? La idea de ♖c7 da una muy necesitada vida a las torres blancas. No 30.♖b3? ♖c2 seguido de ...♖d8-d2.

30...♖8d7

De ningún modo Andersson permitirá la invasión por parte de las torres. En principio, el negro está ligeramente mejor coordinado pero, como en las partidas anteriores, la posición es más o menos inofensiva para el blanco.

31.♖b3 ♔g7



Andersson está mejorando su posición jugada tras jugada, sin ninguna prisa.

Tsesarsky ofrece la siguiente línea como mejor para las negras: 31...♖e2 32.g4 ♖dd2 33.♖f3 ♖xb2 34.♖c7 f5 35.gxf5 gxf5 36.♖xa7 ♖xa2 37.♖e7. Esto es cierto, pero el blanco mejoraría mucho con 34.♖c8+! ♔g7 35.♖c7 y se le da la vuelta a la tortilla. Un truco interesante.

32.♔f3 h6 33.♔e3 ♖2d5 34.♖bc3 ♖e5+ 35.♔f3 ♖f5+ 36.♔e3 g5

Eliminando las posibilidades de perpetuo y una prueba de que Andersson realmente quiere jugar (sin riesgos).

37.hxg5 hxg5 38.♖c4

Dirigido contra ...g5-g4 seguido de ...♖f3+ y ...f7-f5 con algo de iniciativa para el negro.

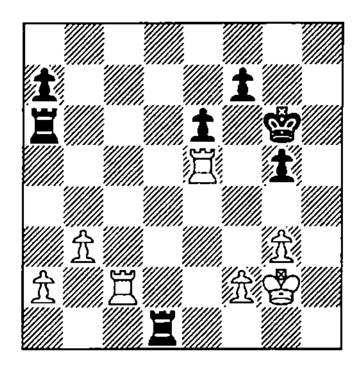
38...♖e5+ 39.♔f3 ♖d3+ 40.♔g2 ♔g6 41.♖1c2 ♖a5

Aquí queda claro que las torres negras están mejor situadas, permitiendo un juego cómodo. En consecuencia, el blanco debería ser cauto, pero no es tan fácil como parece.

42.b3 ♖d1 43.♖c5 ♖a3

El cambio de un par de torres dejaría al negro sin opciones de victoria.

44.♖e5 ♖a6



45.b4?

El blanco no está siendo lo suficientemente cuidadoso. Es mejor jugar 45.♖ec5 y ver cómo responde el negro. Ahora los peones de «b» y a serán más débiles porque ya no se protegen el uno al otro y además es necesaria una defensa muy precisa por parte del blanco.

45...♖b1 46.b5 ♖a4!

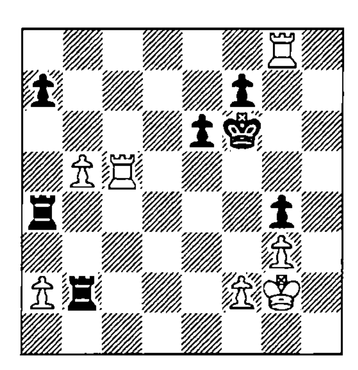
Aquí la torre no tiene mucho peligro, pero sí un gran potencial. Por supuesto, ataca a2, pero el negro juega con la idea ...♖a4-b4. Nótese también que la torre defiende g4, donde el peón negro estará perfectamente situado, asfixiando el flanco de rey del blanco y acentuando la debilidad de f2.

47.♖cc5 g4 48.♖g5+?

A pesar del hecho de que no está claro que tras esta jugada -y contra una defensa precisa- el negro deba ganar la partida, la textual es un grave error. El negro doblará torres en la séptima fila y ganará el peón de f2, poniendo así al blanco bajo una enorme presión. La forma en que yo lo veo es simple: a partir de una posición igualada el negro ha realizado todo tipo de pequeñas mejoras y no hay motivo para creer que esta tendencia no vaya a continuar, conduciendo finalmente a la victoria.

La mejor manera de continuar era mediante la jugada 48.♖e2!, ej. 48...♖a1 49.♖cc2 ♖b1 50.♖c5 ♔f6 51.♖ec2 ♖a1 52.♖5c4 ♖xc4 53.♖xc4 ♖xa2 54.♖xg4 y el blanco no está peor, o 52...♖1xa2 53.♖xa2 ♖xc4 54.♖xa7 ♖b4 55.♖b7 con una posición de tablas.

48...♔f6 49.♖g8 ♖b2!



El negro está muy contento con su peón de g4 por el momento. No puede permitir que el blanco lo capture antes de que la respuesta ...♖xf2+ sea posible, ya que ♖f4+ sería un factor a tener en cuenta.

50.a3 ♖d4!

Dirigiéndose a d2.

51.♖c7 ♖dd2 52.♖xg4 ♖xf2+ 53.♔g1 ♖g2+

El negro realiza una serie de jaques para evitar entrar en apuros de tiempo. Conociendo a Hillarp-Persson, quizá él también tenía algunos apuros, pero cuando tu posición es tan buena como la del negro aquí, lo mejor que puedes hacer es olvidarte del reloj de tu oponente y concentrarte en tus propias posibilidades.

54.♔h1 ♖h2+ 55.♔g1 ♖bg2+ 56.♔f1 ♖a2 57.♔g1 ♖hg2+ 58.♔h1 ♖gf2

Evitando ♖f4+, que ahora llevaría a un final ganado para el negro.

59.♔g1 e5!

Liberando la torre de la responsabilidad de evitar ♖f4+, y preparando así ...♖fb2 con amenaza de mate.

60.♖c1!

El blanco está obligado a vigilar su primera fila tarde o temprano, por lo que sabiamente decide hacerlo antes de que el tema del mate pueda ser utilizado en maniobras tácticas contra él. 60.♖c6+? ♔f5 61.♖g7 ♔e4 sólo permite progresar al negro.

60...♖g2+

Tsesarsky propone la siguiente línea: 60...♔f5!? 61.♖g7 (61.♖h4 ♖g2+ 62.♔h1 ♖xg3 da un peón al negro) 61...♔e4 62.a4 ♖g2+ 63.♔h1 ♖h2+ 64.♔g1 ♖ag2+ 65.♔f1 f5 (no es fácil proponer otra forma de que el negro haga algún progreso) 66.♖xa7 ♖xg3, aquí piensa que el negro está ligeramente mejor, y tal vez está en lo correcto tras 67.♖c4+ ♔f3! 68.♖c3+ ♔f4 69.♖xg3 ♔xg3, donde los peones en el centro son preferibles a los del flanco – incluso si están más retrasados – porque llegarán

unidos a un ataque contra el rey. Tal vez 67.♖ac7 sea una mejor jugada, intentando defenderse con dos torres activas, pero a pesar de todo creo que Andersson hubiera ganado esta posición sin mucha dificultad.

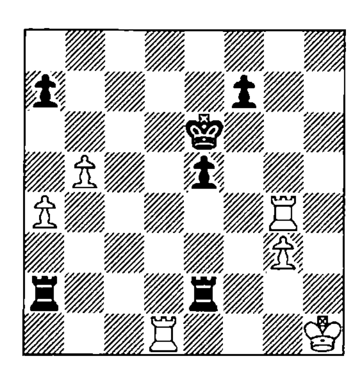
61.♔h1 ♖h2+ 62.♔g1 ♖hg2+ 63.♔h1 ♖gb2 64.a4 ♔e6

64...♖e2!?, para ayudar a que el peón avance, sugerencia de Tsesarsky.

65.♖d1?

Ahora la última línea de la defensa caerá. Ofrece más posibilidades de supervivencia 65.♖h4!? f5 (65...♖e2!? es también bueno) 66.♖h6+ ♔d5 67.♖d1+ ♔c5 68.♖e1 e4! (manteniendo la tensión) 69.♖h5 ♔d4 70.♖d1+ ♖d2 71.♖e1 (71.♖xd2+ ♖xd2 deja al blanco sin defensa contra el peón e: 72.♖h7 e3 73.♖xa7 e2 74.♖e7 ♖d1+) 71...e3 72.♖h7 ♔c4! y el flanco de dama blanco tiene problemas. Aún así, no hay victoria forzada para el negro, por lo que aún hay opciones.

65...♖e2!



Finalmente la torre decide ayudar al peón «e».

66.♖h4 e4 67.a5

Hillarp-Persson opta por no quedarse de brazos cruzados y decide atacar.

67...♖xa5 68.♖h6+

68.♖b1 ♖aa2 69.b6 axb6 70.♖xb6+ ♔e7 71.♖b7+ ♔f8 72.♖b1 e3 favorece en gran medida al negro, pero seguro que es una opción mejor. El resto de la partida es fácil.

68...♔e5 69.♖h5+ ♔f6 70.♖d6+ ♔e7 71.♖a6 ♖xa6 72.bxa6 ♔e6 73.♖h6+ ♔f5 74.♖h7 ♔g6 75.♖h8 ♖a2 76.♖e8 f5 77.g4 fxg4 78.♖xe4 ♔f5 79.♖b4 ♔g5 80.♖b7 ♔h4 81.♔g1 ♖xa6 82.♖b2 ♖a1+ 83.♔g2 a5 84.♖c2 a4 85.♖b2 a3 86.♖b3 ♖a2+ 87.♔g1 g3

[0:1]

Hay una divertida historia de la Olimpiada de Erevan de 1996. Ulf Andersson había jugado de forma excepcionalmente conservadora y había hecho más tablas de las previstas: incluso para él. Durante una noche y a la mañana siguiente, Hillarp-Persson y el Maestro Internacional Hellsten le hicieron insistentemente preguntas del tipo: *«¿No sería bonito ganar una partida, Ulf?»* y finalmente Andersson quedó bastante frustrado con relación a estas preguntas y su implicación. Sin gritar pero con energía replicó: «*Vale, vale, jugaré a ganar. Pero bajo ninguna circunstancia correré ningún riesgo.*» Aquí está su siguiente partida:

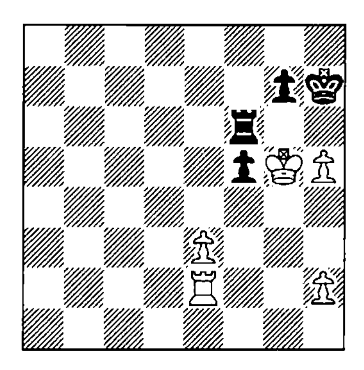
Andersson–Kengis

Erevan 1996

Apertura Inglesa

1.♘f3 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 a6 4.b3 c5 5.♗g2 b5 6.♘c3 ♕b6 7.0-0 ♗b7 8.♗b2 ♗e7 9.d4 cxd4 10.♕xd4 ♕xd4 11.♘xd4 ♗xg2 12.♔xg2 bxc4 13.bxc4 d6 14.♘a4 ♘bd7 15.♖fd1 ♖c8 16.♖ac1 0-0 17.♘b3 ♘e4 18.♗d4 ♖fd8 19.f3 ♘ec5 20.♘axc5 ♘xc5 21.♘xc5 dxc5 22.♗e3 ♖xd1 23.♖xd1 ♖b8 24.♖d7 ♗f8 25.♖a7 ♖b4 26.♖xa6 ♖xc4 27.♔f2 e5 28.g4 f6 29.♖a7 h5 30.gxh5 f5 31.♗g5 e4 32.♗f4 exf3 33.♔xf3 ♖c3+ 34.e3 c4 35.♗e5 ♖c2 36.a4 ♖a2 37.a5 ♔h7 38.a6 ♖a5 39.♗c3 ♖a3 40.♗d4 c3 41.♖a8 c2 42.♗b2 ♖a2 43.♖xf8 ♖xb2 44.♖c8 ♖a2 45.♔f4 ♖xa6 46.♖xc2 ♖e6 47.♖e2 ♖h6

48.♔g5 ♖f6



49.h3 ♖f7 50.♖f2 ♖e7 51.♖f3 ♖e5 52.♔f4 ♖a5 53.♖g3 ♖b5 54.♖g5 ♖b4+ 55.♔xf5 ♖h4 56.e4 ♖xh3 57.e5 ♔g8 58.♔e6 ♔f8 59.♖f5+ ♔g8 60.♖g5 ♔f8 61.♖f5+ ♔e8 62.♖f7 ♖xh5 63.♖e7+ ♔f8 64.♔d7 g6 65.♔d8 ♖h1 66.e6 ♖e1 67.♖f7+ ♔g8 68.♔e7 ♖e2 69.♔d7 ♖a2 70.♖f1 ♖a7+ 71.♔e8 ♖a8+ 72.♔e7 ♖a2 73.♖d1 ♔g7 74.♔e8 ♖a8+ 75.♖d8

[1:0]

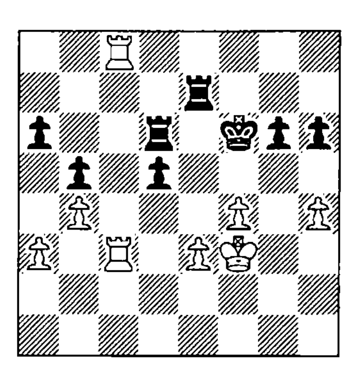
La partida tiene mucho en común con las tres anteriores, excepto que Kengis pareció aburrirse. El negro nunca tuvo las tablas a mano después de 29....h5?, aún así estuvo la mayoría del tiempo alejado de la derrota. Como ejercicio podéis reproducir la partida – de la misma forma que he descrito anteriormente – e intentar descubrir dónde progresó el blanco. Os prometo que este ejercicio os hará mucho bien. Sería incluso mejor estudiarlo con un amigo. Además, la partida Andersson-Leko, Ter Apel 1996, es muy instructiva y puede ayudaros enormemente si la reproducís con la sana intención de comprender dónde el negro va a la deriva.

Andersson-Leko

Ter Apel 1996

Apertura Inglesa

1.♘f3 ♘f6 2.c4 c5 3.g3 ♘c6 4.♗g2 d5 5.cxd5 ♘xd5 6.d4 cxd4 7.♘xd4 ♘db4 8.♘xc6 ♕xd1+ 9.♔xd1 ♘xc6 10.♘c3 ♗d7 11.♗e3 g6 12.♖c1 ♗g7 13.f4 0-0 14.♔e1 e5 15.♔f2 exf4 16.gxf4 ♗e6 17.b3 ♖ad8 18.♘e4 ♗d4 19.♘c5 ♗xe3+ 20.♔xe3 ♖fe8 21.♔f2 ♘b4 22.a3 ♘d5 23.♘xe6 fxe6 24.e3 ♖e7 25.♖hd1 ♖ed7 26.♖d4 ♔f7 27.♗f3 b6 28.♗xd5 exd5 29.h4 ♖d6 30.♔f3 ♔f6 31.b4 b5 32.♖c5 a6 33.♖d2 h6 34.♔g4 ♖8d7 35.♖d3 ♖e7 36.♔f3 ♖ed7 37.♖d1 ♖d8 38.♖d2 ♖8d7 39.♖dc2 ♖e7 40.♖c8 ♖de6 41.♖2c3 ♖d6



42.♖d3 ♔f7 43.♖c5 ♖ed7 44.♖c2 ♔f6 45.♖d1 g5 46.fxg5+ hxg5 47.hxg5+ ♔xg5 48.♔e2 ♔f5 49.♔d3 ♖h7 50.♖g1 ♖hh6 51.♖c7 ♔e6 52.♖gg7 ♔e5 53.♖g5+ ♔f6 54.♖cg7 ♖c6 55.♔d4 ♖c4+ 56.♔xd5 ♖c3 57.e4 ♖d3+ 58.♔c5 ♖xa3 59.♖g8 ♔e6 60.♔b6 ♔f7+ 61.♔b7 ♖e3 62.♖5g7+ ♔f6 63.♖g4 ♔e5 64.♖d8 ♖b3 65.♖d5+ ♔e6 66.♔c6 ♖c3+ 67.♖c5 ♖d3 68.♔b7 ♔e7 69.♖e5+ ♔f6 70.♖gg5 ♖d4 71.♖gf5+ ♔g7 72.♖e7+ ♔g8 73.e5 ♖e4 74.♔c8 ♖c6+ 75.♔d7 ♖cc4 76.♖g5+ ♔f8 77.♖f5+ ♔g8 78.♖g5+ ♔f8 79.♖e8+ ♔f7 80.♖f5+ ♔g7 81.♖g5+ ♔h6 82.♖g1 ♖ed4+ 83.♔e6 ♖g4 84.♖h1+ ♔g5 85.♖g8+ ♔f4 86.♖xg4+ ♔xg4 87.♔d5 ♖xb4 88.e6 ♖b2 89.♖e1 ♖d2+ 90.♔c6 ♖c2+ 91.♔b7 [1:0]

Una de las cosas que he intentado demostrar con estas partidas de Ulf Andersson es lo poco que en realidad se necesita para ser capaces de jugar bien el final. Andersson no hace nada especial en ningún momento, no muestra habilidades que no puedan ser comprendidas. Pero cada jugada es buena: no increíble, sólo buena. Esta es la habilidad

que uno debería buscar cuando estudia los finales. Conseguid este nivel de comprensión básica que facilitará la producción de buenas jugadas en todo momento. Sólo reproducir posiciones teóricas no os ayudará en absoluto.

Después de Andersson vamos a hablar de una de las performances más sorprendentes del ajedrez moderno en cuanto a Finales de partida.

EL MATCH SALOV-KHALIFMAN DE 1994

En 1994 en la localidad de Wijk aan Zee Salov derrotó a Khalifman 5-1 en su match de candidatos, haciendo así innecesarias la séptima y octava partida. La forma en que Salov ganó fue increíblemente sencilla: gracias a su superior comprensión de los finales consiguió ganar tres finales de tablas.

En mi opinión, no hay duda de que Khalifman es el mejor de los dos, una opinión fuertemente refrendada por su título mundial en 1999 y por el hecho de haberse encontrado varias veces con Vishy Anand en los torneos del KO (la primera en 1997, cuando Khalifman estuvo a punto de eliminar a Anand antes de que se llegara al play-off). Aún así, en este match Salov fue muy superior gracias a su excelente técnica.

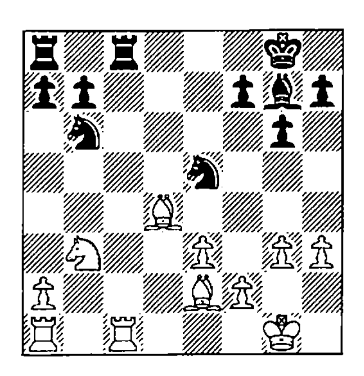
Hasta el momento hemos tratado, principalmente, finales de torre. Aquí es donde termina este camino y empieza otro, ya que las tres siguientes partidas presentan finales de piezas pequeñas.

Salov–Khalifman

Wijk aan Zee (Partida 1) 1994

Defensa Grünfeld

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 ♗g7 4.♗g2 d5 5.♘f3 0-0 6.0-0 dxc4 7.♘a3 c3 8.bxc3 c5 9.e3 ♘c6 10.♕e2 ♘d5 11.♗b2 ♕a5 12.♖fc1 ♗g4 13.h3 ♗xf3 14.♗xf3 ♘b6 15.♘c4 ♕a6 16.♘d2 ♕xe2 17.♗xe2 cxd4 18.cxd4 e5 19.dxe5 ♘xe5 20.♗d4 ♖fc8 21.♘b3



La apertura ha acabado y el medio juego está concluyendo también. Un vistazo a la posición muestra que el blanco tiene una ligera ventaja gracias a la pareja de alfiles, y más tarde podrá convertir esta ventaja en un peón, llegando a un final de tablas. Creo que la decisión que toma Khalifman es objetivamente correcta, pero en la práctica esta posición puede ser muy difícil de defender.

21...♖xc1+!?

21...♘c6 22.♗xg7 ♔xg7 23.♘c5 ♘d8 24.♗f3 ♖c7 ha sido sugerido por Belov, quien lo valora sólo como ligeramente superior para el blanco. Creo que el blanco puede mejorar en esta variante con 24.a4!? para poner presión en el flanco de dama negro, y sólo más tarde jugar ♗f3. El problema de hacer esto directamente es palpable: el negro tiene tiempo para doblar torres en la columna «c», con buenas opciones de conseguir tablas fáciles.

22.♖xc1 ♖c8 23.♖xc8+ ♘xc8 24.♘a5

Esto gana el peón «a», pero al precio de entrar en un final de alfiles de distinto color.

24...b6 25.♗xe5 ♗xe5 26.♘c6 ♗c3 27.♗a6 ♘d6 28.♘xa7 ♔f8

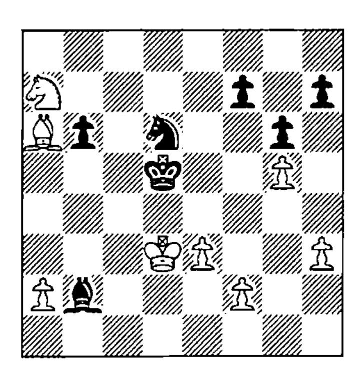
Aquí es donde empieza la parte que nos interesa. El blanco cuenta con un peón de más en el flanco de rey, hay alfiles de distinto color y el blanco tiene problemas con su caballo. De hecho, el caballo no tiene manera de salir de a7 sin ser cambiado (nótese cómo el alfil de c3 está cubriendo un buen número de

casillas importantes), cuando el final resultante será inmediatamente tablas. Así pues, ¿por qué el blanco intenta ganar esto? Primero llevará el rey al centro, una regla básica de los finales porque el rey es una pieza fuerte (mientras no reciba mate...) y debe tomar parte en la acción. El negro hace lo mismo. Tengo la teoría de que en los finales la actividad de vuestra pieza más fuerte debe ser vuestra principal preocupación, ya que ésta es la pieza que puede dominar a todas las demás en luchas cuerpo a cuerpo. Esto significa dama sobre torre, torre sobre rey, rey sobre piezas pequeñas. Pero como he dicho, es sólo una teoría.

28...h5 es una interesante sugerencia del GM Lars Bo Hansen. La clave es que el blanco necesitará jugar g3-g4 tarde o temprano, el negro cambiará su peón «h» y ambos bandos evitan tener una debilidad lejana y simplemense te limitan las opciones blancas de victoria con un cambio de peones. Aún así, este no es el factor más importante. De hecho, es fundamental ser el primero en ocupar el centro, ya que de otro modo el caballo blanco escapará de su cautiverio. La siguiente variante demuestra que el negro sólo llega a e6 cuando d5 es el objetivo necesario: 29.♔f1 ♔f8 30.♔e2 ♔e7 31.g4 hxg4 32.hxg4 ♔e6 33.♔d3 ♗b2 34.♘c6 etc.

29.♔f1 ♔e7 30.♔e2 ♔e6 31.g4 ♔d5 32.♔d3 ♗b2 33.g5!

Una jugada estándar, fijando h7 y f7, que ahora serán debilidades constantes. Es bien sabido que en los finales con alfiles de distinto color el atacante pondrá sus peones en el mismo color del alfil rival, para restringir dicha pieza y atacar los peones enemigos.



33...♔c5

Controlando el caballo. Supongo que este final acabaría en tablas si los jugadores intercambiaran colores.

34.a4 f6?

Estoy seguro de que esto es un error y no puedo apoyar la jugada textual con ninguna variante o comentario elaborado. Es muy sencillo, simplemente el peón «e» ha sido elevado a la categoría de peón pasado.

Prefiero la sugerencia del Gran Maestro Hansen 34...♗g7, planeando cambiar el peón «h», que creo es una debilidad potencial y nunca una posible fuente de contrajuego. Esto es porque el blanco controla la posición, y no veo ninguna amenaza seria de que el peón llegue a h1.

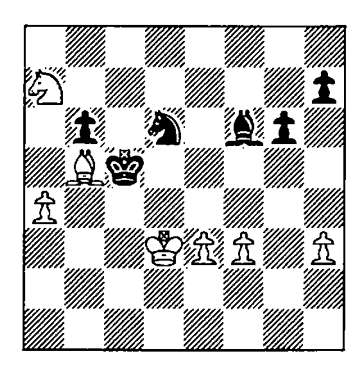
La jugada negra 34...f6 está destinada a hacer algo para enfrentarse a la idea blanca de jugar f2-f4 seguido de e3-e4-e5, donde f7 sería un posible objetivo. Belov propone la siguiente línea para demostrar lo peligroso que esto sería para el negro: 34...♔b4? 35.f4 ♔xa4 36.e4 ♔a5 37.e5! y el negro tiene problemas por culpa de que f7 tiene una muy complicada defensa. ♗ún así, tras 34...♗g7!? 35.h4 h6 36.f4 hxg5 37.hxg5 f6! la situación no es la misma que en la partida. El distante peón de h3 ha sido cambiado y el negro se acerca a las tablas.

35.gxf6 ♗xf6 36.♗b5 ♗h4

Esta jugada parece producto de los apuros de tiempo.

Lars Bo Hansen sugiere la correcta 36...g5! con idea de 37.f4 h6. Entonces el blanco dispone de una ruta hacia el flanco de rey utilizando las casillas blancas, pero esto requiere tiempo y parece que el rey negro podrá hacer daño a los peones enemigos cuando el blanco está ocupado en la columna «h».

37.f3 ♗f6 38.♗d7 ♘c4 39.♗b5 ♘d6 40.♗d7 ♘c4 41.♗e8 ♘d6 42.♗b5



Juegan las negras.

¿Y ahora qué?

El blanco ha hecho algún progreso. Tiene un peón pasado en la columna «e» y el negro debe ser precavido.

El peón no puede avanzar por el momento porque podría ser bloqueado inmediatamente, pero siempre existirá la posibilidad de hacerlo. Si el caballo vuelve a la partida, la victoria estará al alcance del blanco, por lo que el negro debe evitarlo...

42...♘f7?

Después de esto, el caballo consigue la libertad, vía b8 y d7.

Era mejor 42...♗h4, para mantener las cosas en el aire, o la propuesta de Hansen 42...g5 43.f4 h6.

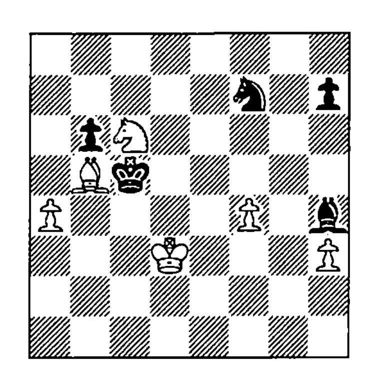
43.f4

Con la terrible amenaza de 44.e4. Las negras deben reaccionar rápidamente, aunque ahora las blancas cuentan con más opciones.

43...g5 44.♘c6

Esto no hubiera sido posible si el negro hubiera mantenido la vigilancia sobre b5.

44...gxf4 45.exf4 ♗h4



46.♘b8!

Hacia la libertad, y por el camino causará algunos problemas al negro con el peón de b6.

46...♔d6

Belov critica esta jugada y sugiere que el negro tiene más posibilidades de tablas con 46...♘d6 47.♘d7+ ♔b4 48.♘xb6 ♘xb5 49.axb5 ♔xb5 50.♘d5 ♔c5. Pero esta variante no parece posible ya que el blanco puede mejorar con 48.♗c6!, cuando el negro tendrá que jugar 48...♗f2 y permanecer pasivo, ya que el final tras 48...b5?! 49.axb5 ♘xb5 50.♗xb5 ♔xb5 51.♘f8! h6 52.♘g6 ♗f2 53.♘e5 lo gana fácilmente el blanco (el negro no podrá defender para siempre su peón «h»). Nótese que tras 48...♔a5 49.♔d4 el blanco gana casi de inmediato.

Recordad que el rey es una pieza muy fuerte en este tipo de finales y debe estar activo. Creo que Belov pasó por alto esta línea para el blanco porque estaba buscando algo que ganara a la fuerza, pero el blanco está ganando posicionalmente en todos los casos, por lo que no necesita pensar en estas variantes. La partida se ganará mediante jugadas normales.

47.♘d7 ♗d8

47...♗f2 48.♘f6 gana un peón para el blanco en vista de la amenaza 49.♘e4+.

48.♘f8 h5

Forzado para tener una casilla para el caballo.

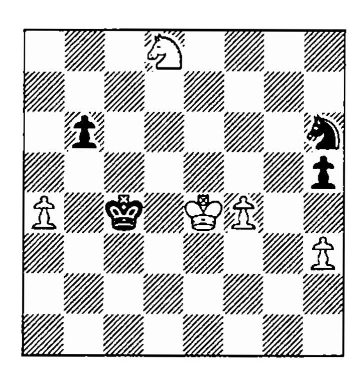
49.♗c4 ♘h6 50.♔e4

Ahora es el caballo negro quien tiene problemas. El blanco gana.

50...♔c5?!

Plantearía una defensa más seria 50...♗f6.

51.♘e6+ ♔xc4 52.♘xd8



52...♔b4

52...b5 53.axb5 ♔xb5 54.f5 ♔c5 55.♔e5 y el peón de h3 gana. ¿Recordáis el deseo de Lars Bo Hansen de cambiar los peones de «h»?

Conozco a Lars desde hace más de diez años y he jugado algunas veces contra él. He llegado a la conclusión de que «*él no ve nada tácticamente*»: por supuesto es una exageración, pero para un Gran Maestro de 2600 su capacidad de cálculo es pobre. Aún así, está cerca de los 2600, y eso lo ha conseguido siendo un feliz amateur. Estoy seguro de que eso es gracias a su gran talento para el pensamiento esquemático y su gran sentido para los aspectos técnicos generales del ajedrez. Uno de estos es que un peón «h» debe ser cambiado si te estás defendiendo. Khalifman no tuvo este sentido del peligro aquí, y tampoco en la siguiente partida, tal y como veremos. Pero no nos adelantemos. Primero Salov debe atrapar al peón «b» negro.

53.f5 ♔xa4 54.f6 b5 55.f7 ♘xf7 56.♘xf7 b4 57.♔d3 ♔a3 58.♘e5 ♔b2 59.♔d2 b3 60.♘d3+ ♔a3 61.♔c3 [1:0]

Salov–Khalifman

Wijk aan Zee (Partida 3) 1994

Apertura Inglesa

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.e4 c5 4.e5 ♘g8 5.♘f3 d6 6.exd6 ♗xd6 7.d4 cxd4 8.♕xd4

Esta jugada fue nueva en su momento. Si Salov lo tenía preparado de antemano como política para llegar al final tan pronto como fuera posible, o si fue algo que observó durante la partida, no lo sé pero, sea como sea, parece ser una estrategia adecuada.

8...♘f6 9.♘b5!

Este signo de exclamación se debe únicamente a motivos psicológicos. De todos modos, el blanco no tiene ninguna ventaja.

9...♗b4+ 10.♗d2 ♕xd4!?

Esto es muy interesante. El negro tendrá tiempo de jugar ...♔e7 y ...♘c6 sin tener que preocuparse por la amenaza ♘c7+.

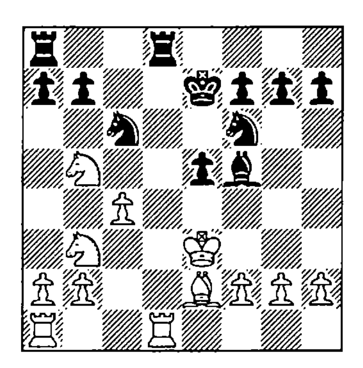
11.♘fxd4 ♗xd2+ 12.♔xd2 ♔e7!? 13.♗e2

Salov decide tomárselo con calma y creer en el sacrificio negro.

En realidad, tras 13.♘c7 ♖d8 14.♘xa8 ♖xd4+ 15.♔e1!, con idea de 16.♖d1 y más tarde a2-a3 y b2-b4, la posición no está nada clara.

Aún así, la Partida 1 aquí resultó ser importante en el pensamiento del blanco, y decidió que no había ninguna necesidad de meterse en algo así. Supongo que el negro tendrá más que suficiente juego para compensar la calidad en esta lucha práctica, aunque un análisis intensivo podría demostrar que el sacrificio es incorrecto.

13...♖d8 14.♔e3 e5 15.♘b3 ♘c6 16.♖hd1 ♗f5



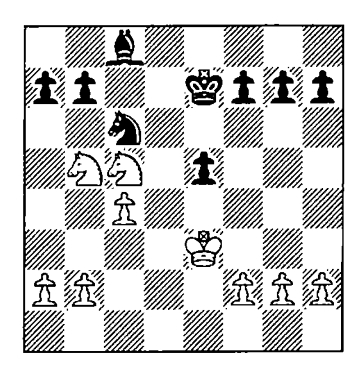
Ahora el negro está completamente movilizado. Sus caballos están idealmente situados en f6 y c6, su alfil está activo y podrá ser capaz de expandirse en el centro y en el flanco de rey. El blanco no goza de tanta armonía. No está claro que su caballo esté del todo bien situado en b5 y, sin embargo, sí parece bastante claro que el de b3 tendrá que ser recolocado en algún momento si quiere tener alguna influencia en la partida. En resumen, el blanco está en el límite de quedar ligeramente inferior, y por lo tanto decide cambiar torres.

17.♖xd8 ♖xd8 18.♖d1 ♖xd1 19.♗xd1 ♘g4+!

No estoy seguro de que el alfil sea mejor que el caballo en esta posición: ciertamente, a medida que la partida evolucione, será inferior. Pero si el negro quiere jugar para conseguir ventaja, necesita realizar este cambio porque desequilibra ligeramente la situación, y el caballo – que actualmente restringe el avance de peones en el flanco de rey – no dispone de ninguna otra buena casilla.

20.♗xg4 ♗xg4 21.♘c5 ♗c8?!

No me gusta esta jugada. Es demasiado pasiva. Más normal es 21...b6 22.♘e4 ♗e6 23.b3 f5 con una posición de doble filo en la que el negro no parece estar peor. Aquí Khalifman debía estar algo inseguro sobre su peón «a», que será muy vulnerable tras ...b7-b6, pero esto ya es otro asunto. El peón irá a a5 para liberar el caballo. En la partida, Khalifman sitúa sus peones en el mismo color que el alfil, y por ello será severamente castigado. En esta variante, 22.♘d3 es respondido por 22...♗e6 23.b3 g5! y el negro tiene buenas posibilidades de generar presión en el flanco de rey. Cabe destacar que la iniciativa del negro en el flanco de rey es superior a la del blanco por dos motivos: su alfil está activo en ambos lados del tablero y sus peones avanzarán con amenaza de ataque sobre el rey blanco, provocando así debilidades.



Eres el blanco. ¿Qué haríais?

22.f4!

La jugada textual tiene dos ventajas: que el blanco gana algo de espacio y el negro ya no tendrá la posibilidad de crear un centro poderoso. Ahora es el negro quien debe luchar por la igualdad.

22...exf4+

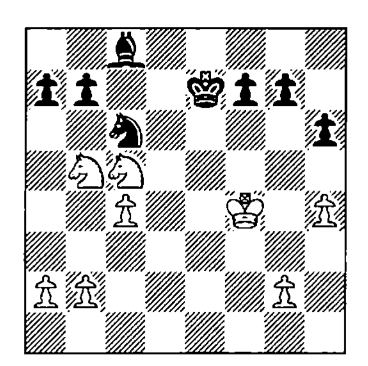
22...b6 23.♘d3 exf4+ 24.♘xf4 ♗e6 25.♘d5+ ♔d7 puede ser la mejor forma de jugar para el negro. Aunque el blanco está un poco más activo es difícil apreciar cómo podría mejorar notablemente, mientras que cada una de las piezas negras tiene una función.

23.♔xf4 h6?!

Principalmente Khalifman hace lo correcto al situar su peón en una casilla negra, pero pierde mucha de su movilidad al hacerlo. Además, g7 está camino de convertirse en una

seria debilidad, un factor al que Khalifman no ha prestado suficiente atención.

24.h4!



24...f6?

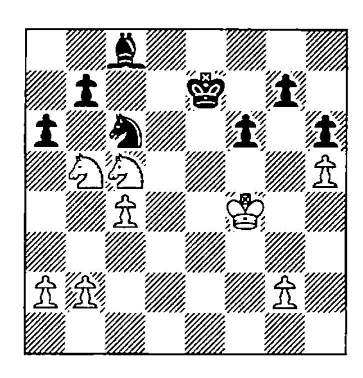
Esto es un grave error, probablemente debido a un mal cálculo (estoy seguro de que Khalifman infravaloró la repercusión de la siguiente jugada blanca), y ahora el flanco de rey negro es un conjunto de debilidades. Aún así, por otro lado, tengo la sensación de que los verdaderos jugadores de ajedrez evitan siempre realizar jugadas feas. No veo a un jugador como Kramnik o Karpov realizando una jugada como esta. Tanto 24...b6 como 24...g6 serían correctas.

25.h5!

La mejor jugada de la partida. El blanco se asegura una superior estructura, siendo la contrapartida que el peón «h» es una debilidad a corto plazo. Aún así, se necesitan muchos recursos para atacar el peón, por lo que el blanco tendrá sus cañones preparados a tiempo. La alternativa es permitir ...g7-g5, tras lo cual el negro está bien, un factor que ayudó a Salov a tomar su decisión.

25...a6

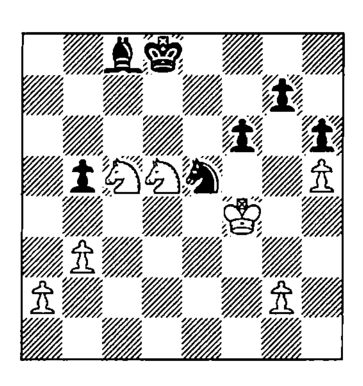
Dado que la táctica que está a punto de generarse beneficia al blanco, el negro debería evitar poner un peón en el color del alfil. Por supuesto, Khalifman no lo debió creer así, pero hay muchos indicios de que debía estar peor y él los ignoraba, sobretodo debido al deseo de equilibrar el match.



26.♘c3 ♘e5 27.♘d5+ ♔d8

Wolff ofrece una increíble variante que parece dar ventaja al blanco: 27...♔d6 28.♘e4+ ♔c6 29.♘e7+ ♔d7 30.♘xc8 ♔xc8 31.b3 ♔d7 32.♘c5+ ♔c6 33.♘e6 g6 34.♘d8+ ♔c7 35.♘f7!! g5+ 36.♔f5 ♘xf7 37.♔xf6 ♘d6 38.♔g6 ♔d7 39.♔xh6 ♔e7 (39...♘f7+ 40.♔g6 ♔e7 41.h6 ♔f8 42.h7 ♘h8+ 43.♔f6 y el peón extra del flanco dama gana) 40.♔xg5 y el negro tiene graves problemas.

28.b3 b5 29.cxb5 axb5



¿Cómo debería jugar el blanco?

30.b4!

Una excelente jugada que demuestra una buena comprensión de la posición. El rey

negro está fatal y las negras no podrán capturar el peón de h5 sin perder, a cambio, el de g7.

Así, el blanco tiene todo el tiempo que quiera y fija el peón de b5, de modo que el alfil nunca será capaz de atacar el flanco de dama blanco.

30...♗g4 31.a3 ♔c8

31...♔e8 32.♘c7+ ♔e7 33.♘xb5 ♗xh5 34.♔e4 parece muy peligroso para el negro, como lo es 31...♗xh5 32.♘e6+ ♔d7 33.♘xg7, cuando en ese caso h6 y f6 son debilidades.

32.♘e7+ ♔c7 33.♘g6!

Esto permite al negro deshacerse del peón «h» sin debilitar su flanco de rey. Pero mi alternativa 33.♘f5 sólo conduce a tablas: 33...♗xh5 (forzado porque 33...♗xf5 34.♔xf5 ♔d6 35.♘e6 da la victoria al blanco) 34.♘xg7 ♗g6 35.♘ge6+ ♔d6 36.♘d4.

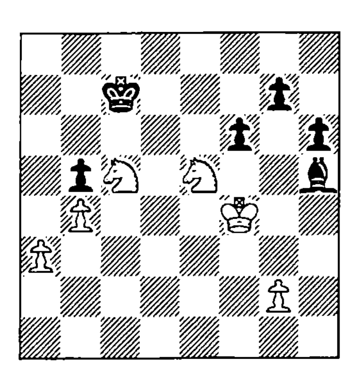
A pesar de que esto parece muy prometedor para el blanco, al ser los peones negros débiles y el caballo blanco muy superior, resulta que el negro consigue tablas forzadas mediante 36...♘d3+! con idea de 37.♘xd3 ♗xd3 38.♘f5+ ♔e6 39.♘xh6 f5!, y el blanco no puede reintroducir su caballo en la partida sin permitir el cambio de peones en el flanco de rey, tras lo cual el negro conseguirá tablas.

Por lo tanto, aunque la comprensión es importante, el cálculo es necesario. La opción de Salov supone problemas más graves para el negro.

33...♗xh5

La única jugada, ya que el negro pierde el final de caballos tras 33...♘xg6+ 34.♔xg4! ♘f8 (34...♘e5+ 35.♔f5 ♔d6 36.♘e6) 35.♔f5 ♔d6 36.a4!, creando un peón pasado en el flanco de rey para desviar al rey negro. Tras 36...bxa4 37.♘xa4 ♔c6 38.♘c3 ♔b6 39.g4 ♔c6 40.♘e4 ♔b5 41.♘xf6 ♔xb4 42.♘e8 ♔c5 43.♘xg7 ♔d6 44.♔e4 el peón «h» cae: 44...♔e7 45.♔e5! (45.♘f5+ ♔f6 46.♘xh6 ♔g5 son tablas) 45...♘d7+ 46.♔f4! etc.

34.♘xe5



34...fxe5+?

Pierde. Tras 34...g5+! 35.♔f5 fxe5 36.♔xe5 el negro tiene un tiempo de más con relación a la partida. Aún así creo que el negro está en un callejón sin salida – al menos desde un punto de vista práctico – pero esta es, sin embargo, la forma de jugar.

Cabe destacar que para un jugador de torneo es menos importante saber dónde pudo salvarse la partida que saber dónde se cometieron los errores. Si eliminas esto último te convertirás en un mejor jugador (sé que me repito, ¡pero es realmente importante!).

35.♔xe5 g5 36.♘e6+!

Obligando al rey a permanecer pasivo ya que 37.♘d4 es una amenaza importante.

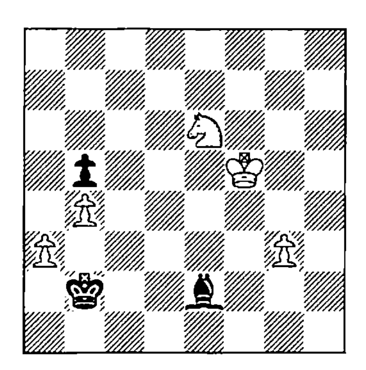
36...♔b6 37.♔f6 ♗e2 38.♔g6 ♗f1 39.g3 ♔c6 40.♔xh6 ♔d5

40...g4 41.♘f4 no mejora la situación del negro.

41.♘xg5 ♗e2 42.♔g6 ♔c4 43.♘e6 ♔c3

43...♗g4 44.♘c7 ♗d7 45.♔f6 ♔b3 46.♔e7 ¡y el blanco ha ganado todos los peones negros!

44.♔f5 ♔b2



45.♘c5!

El caballo del blanco sólo tendrá una tarea: cuidar del peón «b». Mientras, el rey gana el alfil.

45...♔xa3 46.♘a6 ♗d3+

O 46...♗f3 47.g4 ♗b7 48.g5 ♗xa6 49.g6 ♗b7 50.♔e5 y el blanco gana.

47.♔f4 ♔b2 48.g4 ♔c3 49.♔e5 ♔c4 50.g5

[1:0]

Estas derrotas pueden parecer innecesarias, pero no es comparable a la última partida del match. Para ser justo con Khalifman necesito recordaros que iba perdiendo 1-4 y, por lo tanto, no tenía posibilidades reales de levantar el match. Esto no puede evitar dañar vuestra habilidad para jugar seriamente a corto plazo. Aún así, la partida es bastante instructiva y Salov ciertamente jugó muy bien.

Khalifman-Salov

Wijk aan Zee (Partida 6) 1994

Gambito de Dama Aceptado

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.e3 b6 4.♗d3 ♗b7 5.0-0 d5 6.c4 dxc4!?

Salov no quiere jugar la línea principal de la Defensa India de Dama y, en su lugar, transpone a algo muy parecido a un Gambito de Dama Aceptado.

7 ♗xc4 a6 8.♕e2 ♘bd7

8...b5 9.♗b3 c5 es una posición habitual en el GDA.

9 ♖d1 c5 10.a4 ♗d6 11.♘c3 0-0 12.b3 cxd4!

Preciso. La última jugada del blanco no se adecúa bien al peón de dama aislado y 13.♘xd4 es respondido con 13...♘e5!, asegurando la pareja de alfiles. Tal vez 13.♖xd4!? sea una alternativa razonable.

13.exd4 ♖e8 14.♘e5 ♘d5 15.♗b2 ♕c7

Prácticamente forzando una serie de cambios. 15...♘7f6 puede ofrecer al negro una ligera ventaja, según Salov, pero recordad que sólo necesita medio punto.

16.♘xd7 ♕xd7 17.♗xd5 ♗xd5 18.♘xd5 exd5 19.♕d3 b5!

Salov asegura las tablas y Khalifman ya no está interesado en la lucha.

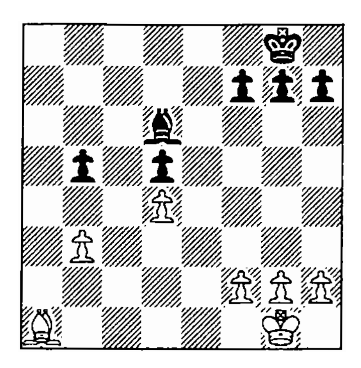
20.axb5 ♕xb5!

En realidad no sólo porque se acerca a la victoria, sino también porque el peón de b5 sería débil si hubiera jugado 20...axb5. Ahora esto ya no es un problema, pues sólo la dama era capaz de atacar el peón.

21.♕xb5 axb5 22.♖xa8 ♖xa8 23.♖a1 ♖xa1+

Probablemente realizada dejando de lado consideraciones primarias, en beneficio del resultado global. La sugerencia de Salov 23...♖e8!? 24.♔f1 ♗b4 es ligeramente mejor, y no queda suficientemente claro si el blanco puede salir de este embrollo con buen pie. Podría intentar llevar su torre a c1 y seguir con ♗c3, pero el negro simplemente jugará ...♖e4 y centrará la atención en el peón de d4.

24.♗xa1



Ahora que la posición se ha transformado es un buen momento para realizar valoraciones. A simple vista el negro parece estar ligeramente mejor, y esto únicamente se debe al alfil (si cambiásemos la posición de los alfiles a b1 y d7, el negro quizás estaría incluso un poco peor).

El negro sólo tiene un plan genuino para ganar, concretamente se trata de llevar el rey al centro y movilizar los peones del flanco de rey. Entonces puede esperar que la superioridad de su alfil le ofrezca algunas posibilidades (cabe destacar que el alfil negro será mejor durante bastante tiempo). La siguiente jugada de Salov se adecúa a este plan porque quiere llevar su rey a f5 y avanzar sus peones hasta h4 y g4. Si el blanco juega h2-h3, el rey negro se retirará para permitir ...f7-f5 y ...g5-g4. Generalmente la lucha tendrá lugar alrededor de la importante casilla de e4. Si el negro consigue llevar su rey allí, el blanco estará cerca de la derrota (o simplemente ya estará perdido). Aún así, creo que la siguiente jugada del negro no es la mejor.

24...h5!?

Wolff le pone una admiración a esta jugada pero, en mi opinión, le falta algo de precisión. Si investigamos las posibilidades del blanco para mejorar su rey, rápidamente nos daremos cuenta que no irá más allá de f3, por lo que el negro siempre estará a tiempo de llegar a f5. Así pues..., ¿qué quiere hacer el blanco? Lo más correcto es activar el alfil lo antes posible y, por este motivo, el negro debería decantarse por 24...b4!, con idea de 25...♗f4-c1–a3, manteniendo al alfil blanco enjaulado en el rincón. Más tarde, el alfil negro podrá volver a la batalla, en un momento en que podrá tener la fuerza de una pieza de más.

A Wolff seguramente le parece bien la jugada porque evita 25.♔f1 y 26.♔e2 debido a 26...♗xh2! 27.g3 h4! y la estructura de peones blancos queda destrozada. Pero el blanco tiene una línea más sólida de defensa, que el negro debería haber tenido en cuenta.

25.h3?

25.♗c3! ♔h7 26.g3! ha sido propuesto por varios analistas, con variantes convincentes que llevan a tablas. 26...♔g6 (este es el gran reto; 26...f5 ha sido analizado y también lleva a tablas) 27.♔g2 ♔f5 28.♔f3 g5 29.h3 g4+ 30.hxg4+ hxg4+ 31.♔e3 ♔e6 y ahora el blanco puede mantener el equilibro tanto con 32.♔d3 f5 33.♗d2 f4 34.♗xf4 ♗xf4 35.gxf4 b4 36.♔e2 ♔f6 37.♔d3 como con la más sencilla 32.f4!?. La posición aún puede defenderse tras la jugada de Khalifman, pero requiere mejores jugadas por parte del blanco.

25...♔h7 26.♔f1 ♔g6 27.♔e2 b4

Tarde o temprano esto tenía que llegar.

28.g3

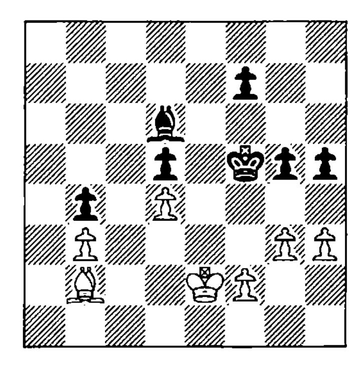
Ahora el blanco se da cuenta de que esta jugada tenía que hacerse tarde o temprano pues, de otra manera, el negro jugará en algún momento ...h5-h4 intentando situar su rey en h5 y sus peones en f5 y g4, dando problemas al blanco en vista de la posibilidad de crear un peón pasado negro en la columna «h». En una posición de este tipo el único que puede mejorar es el negro, aunque creo que el blanco aún puede conseguir tablas.

28...♔f5

Para ilustrar lo malo que es el alfil del blanco

veamos una variante propuesta por Salov. El sacrificio no funciona, pero por poco (y el precio es simplemente un peón): 28...h4 29.♔f3 hxg3 30.fxg3 ♔f5 31.♗b2 ♗xg3? 32.♔xg3 ♔e4 33.♗c1 ♔d3 (33...♔xd4? 34.♗d2! con fácil victoria para el blanco) 34.♔f4 ♔c2 35.♔e5 ♔xc1 36.♔xd5 ♔c2 37.♔c4 f5 38.d5 f4 39.♔d4 y el blanco gana.

29.♗b2 g5



Lleváis las blancas. ¿Qué jugaríais?

30.♗c1?

Esto es un grave error que le cuesta la partida. Ahora el negro podrá llegar a e4, tras lo cual el avance ...f7-f5-f4 decide la lucha, o bien, como sucede en la partida, conseguirá un peón pasado en la columna «h». Era necesario 30.♔d3!, controlando la casilla e4 y salvando al blanco gracias a la táctica. Tras 30...h4 31.g4+! ♔f4?? 32.♔e2!! el negro pronto recibe mate, por ejemplo: 32...♔e4 33.f3+ ♔f4 34.♔f2 f5 35.♗c1 mate, o 32...f5 33.♗c1+ ♔e4 34.♗e3 fxg4 35.hxg4 seguido de 36.f3 mate. Después de la alternativa 30...g4 31.h4! la posición queda completamente bloqueada tras 31...♔e6 32.♗c1 f5 (el único intento de ganar, pero incluso la defensa ♗d2-e1 consigue tablas fáciles) 33.♗f4!, y las tablas son un hecho.

30...g4 31.hxg4+

31.h4 ♔e4 y al blanco no le quedan más vidas.

31...♔xg4!

Con esta jugada el negro decide la partida. Ahora el blanco ya no puede evitar que se consiga un peón pasado en la columna «h» debido a ...f7-f5-f4, que el blanco tendrá que capturar. Parece que Khalifman pasó por alto 32.♔e2!! (ver la nota anterior), de modo que pensó que debía entrar en esto. El final es hermoso por su sencillez.

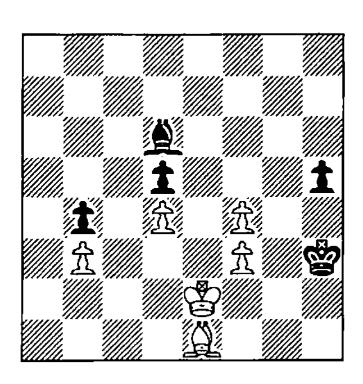
32.♗d2 f5 33.♗e1 ♗e7

Probablemente para ganar tiempo en el reloj. Creo que fue Petrosian quien introdujo -o al menos apoyaba- la idea de que es bueno repetir la posición para demostrar al rival quién tiene el control. Si os parece que puede ser difícil progresar en una posición, entonces esto también puede permitiros tomaros una pausa, y al menos tendréis la satisfacción de poder hacer unas cuantas jugadas.

34.♗d2 ♗d6 35.♗e1 f4!

Esto es, en efecto, un sacrificio de peón. El blanco tendrá que consentir la creación de un fuerte peón pasado en la columna «h» tras 36.gxf4 ♔xf4, o bien hacerlo ganando un peón por el camino. La elección del blanco es fácil.

36.f3+ ♔h3 37.gxf4



37...♔g2!

Pero el negro no pierde simplemente un peón,

también prepara la coronación de su peón «h». Ahora la posición claramente ilustra la superioridad del alfil y rey negros. El final de la partida demuestra que Salov lo ha calculado todo perfectamente.

38.f5 ♗e7

Naturalmente el negro debería preferir ganar el peón «f» de esta manera, permitiéndole atacar f4 y ayudar al peón «h».

39.f6

El contrajuego del blanco se basa en el peón «b».

39...♗xf6 40.♗xb4 h4 41.♗d6 h3

Con idea de ...♗f6-h4-g3, tras lo cual el peón «h» ya no puede ser detenido. Esta idea no funciona tras la siguiente jugada del blanco, pero hay otros recursos.

42.b4 ♗e7! [0:1]

Por supuesto, el negro nunca jugaría 42...♗h4? cuando tras 43.b5 ♗g3 44.♗xg3 ♔xg3 45.b6 h2 46.b7 h1♕ 47.b8♕+ se le da la vuelta a la tortilla y es el blanco quien gana.

CONCLUSIONES

Habiendo estudiado estas bonitas victorias de Salov he llegado a la misma conclusión que con las partidas de Ulf Andersson, esto es, que Salov no ganó de ninguna forma especial ni tras grandes logros. No hay jugadas que yo no hubiera podido hacer, pero la diferencia está en que yo no las podría haber hecho todas. Una comprensión básica de cómo deben jugar las piezas en el final fue suficiente para eliminar a los jugadores más fuertes del Torneo de Candidatos.

Y esto es lo que yo defiendo. Si quieres conseguir la **Maestría** en ajedrez, debes tener una sólida técnica de finales. Este tipo de técnica no consiste en un profundo conocimiento de posiciones teóricas – aunque esto ciertamente ayuda – sino un buen sentido de los elementos posicionales sencillos. Khalifman, Georgiev, Brynell, Polugaevsky, Kasparov y Hillarp-Persson no mostraron esto en las partidas anteriores. Andersson y Salov sí y por eso fueron justamente recompensados.

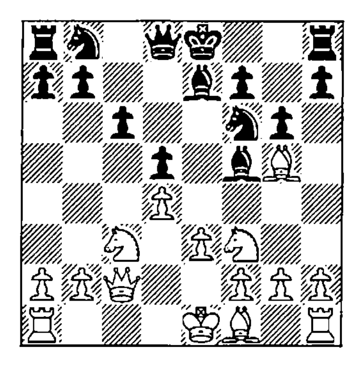
En mi opinión, la mejor manera de estudiar finales queda ilustrado en este capítulo. Resuelve los ejercicios. Personalmente, trabajo con un amigo. Buscamos ejercicios y entonces uno actúa como entrenador del otro. Os recomiendo que escojáis uno de los ejercicios presentados en este capítulo, os déis quince minutos y, entonces, «los resolváis» como si estuvierais jugando una partida real. Esto es el entrenamiento, en el sentido más puro de la palabra. Dvoretsky, quien creo que inventó este método tan obvio, lo llama posiciones agotadas.

La otra parte del entrenamiento de finales se consigue mediante su reproducción; a ser posible que estén comentados y que se trate de jugadores muy fuertes técnicamente. Sin embargo, creeros los comentarios no es suficiente. Sea como sea, estoy pensando en jugadores como Rubinstein, Alekhine, Botvinnik, Smyslov, Petrosian, Larsen, Korchnoi, Andersson, Karpov, Salov y otros.
Acordaros de no examinar estas partidas rápidamente, sino de manera tranquila. Intentad encontrar los errores y ver cómo su acumulación conduce a la derrota. Ved cómo estos jugadores son siempre un poco más precisos que sus oponentes. Intentad comprender lo que hacen presentando una línea de pensamiento creíble a sus jugadas.
Expresad vuestros pensamientos en alto, de modo que no os convirtáis sólo en un comentarista, sino que también consigáis la sabiduría del que escucha. Si hacéis esto os daréis cuenta de que aprenderéis mucho. Y cuando notéis que es el momento para avanzar hacia algo más complicado, seréis capaces de encontrar vuestro propio camino.

CAPITULO 5: SER PRACTICOS

No hace mucho tiempo observé a dos jugadores que son más fuertes que yo analizando sus cortas tablas. Más bien se trataba de una discusión de sutilezas en la apertura. Llegaron a un punto en que estaban discutiendo sobre la posición resultante tras

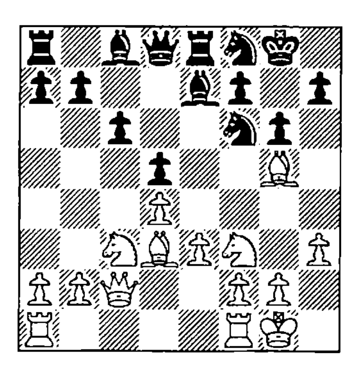
1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 c6 5.cxd5 exd5 6.♗g5 ♗e7 7.♕c2 g6 8.e3 ♗f5



Esta es probablemente la manera más fácil de igualar con negras contra el Gambito de Dama Rehusado, y el jugador que conducía las blancas estaba algo frustrado por el hecho de que no parecía haber un camino decente para luchar por la ventaja. Después de un tiempo, sugirió la siguiente jugada:

9 ♕d2

Pensé que esto era un pequeño chiste, hasta que empezaron a hablar sobre la jugada. «*Sí, es posible*» dijo el negro y empezaron a discutir jugadas. «*Vamos*», dije yo, «¡*No podéis hablar en serio*!» Pero así era y analizaron la posición durante algunos minutos (analizaron simplemente moviendo las piezas para quedarse con la esencia de la posición: no un análisis serio, pero beneficioso), llegando a la conclusión de que no era peligroso para el negro. Esto me impactó mucho. Ambos conocen el GDR bastante mejor que yo y ambos eran conscientes de los planes en la siguiente posición:



Aquí el negro simplemente ha jugado 11...g6 con dos ideas ...♘f6-h5-g7 y ...♘f8-e6-g7. Ambos planes incluyen la idea ...♗c8-f5 (entre otras, por supuesto). Por lo que el negro está preparado para atravesar todas estas complicaciones para jugar ...♗f5. Y cuando echamos un vistazo a la posición, vemos que esta es, de hecho, la única casilla decente para el alfil. Por lo que el negro realmente quiere jugar ...♗f5.

La jugada 9.♕d2, sugerida anteriormente, claramente demuestra una falta de respeto por el alfil de casillas blancas del negro. El blanco jugará 10.♗e2 y se lo tomará con calma. Nuestro jugador con blancas comenzaba a ser algo escéptico cuando se dio cuenta que evitar el cambio de alfiles suponía también esto y no era simplemente una pérdida de tiempo.

Mi razonamiento era muy sencillo. No estábamos discutiendo si 9.♕d2 era jugable, sino si era útil para el blanco. Y simplemente no había nada que sugiriera ningún tipo de mejora. No había ninguna idea de los jugadores asociada con la jugada, excepto la de no realizar la jugada principal 9.♗d3, ya que este cambio es principalmente bueno para el negro.

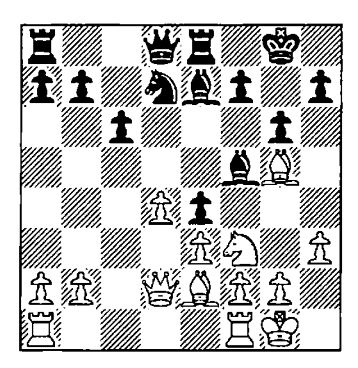
En realidad, encontré una partida donde se jugó 9.♕d2 contra un fuerte jugador, y el negro no tuvo problemas para igualar, en absoluto.

Galakhov–Novikov

Ucrania 1991

Gambito de Dama Rehusado

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 c6 5.cxd5 exd5 6.♗g5 ♗e7 7.♕c2 g6 8.e3 ♗f5 9.♕d2 0-0 10.♗e2 ♘bd7 11.0-0 ♖e8 12.h3 ♘e4 13.♘xe4 dxe4!



La decisión correcta. Tras 13...♗xe4, la estrategia del blanco podría finalmente empezar a tener sentido. El alfil de e4 no controlará ninguna casilla importante y no tiene ninguna perspectiva de trasladarse a ninguna diagonal útil. Tras la textual, la diagonal a2-g8 es donde el alfil debe estar, lejos del constante peligro de ser expulsado por los peones blancos. De hecho, más tarde el alfil podrá ser muy poderoso.

Para algunos puede no ser evidente que el alfil esté mejor en e6 que en e4, pero el Gran Maestro no tiene ninguna duda. Creo que la seguridad de la casilla e6 es la razón principal por la que esta es la mejor jugada, pero también la fuerza del peón de e4 es importante. De ser una debilidad potencial en d5, ahora ha pasado a limitar las posibilidades del blanco en el flanco de rey. Lo que está claro es que el blanco no ha tenido éxito con su idea en la apertura.

14.♗xe7 ♕xe7 15.♘h2 a5 16.♖fc1 ♗e6 17.♗c4 ♘f6 18.♗xe6 ♕xe6 19.♖c5 b6 20.♖e5 ♕d6 21.♖xe8+ ♖xe8 22.♕c2 ♘d5 23.a3 h5 24.♖c1 ♖e6 25.♘f1 g5 26.♕e2 ♘f6 27.♕a6 ♘d5 28.♕e2

[½-½]

Cuando digo «Sed prácticos» esta es una de las cosas en las que estoy pensando. Sed conscientes de lo que estáis intentando hacer y de cómo deberíais hacerlo. Una cosa de la que me he percatado sobre muchos jugadores – incluyendo a los que son mucho más fuertes de lo que yo nunca llegaré a ser – es que pierden tiempo porque no saben a dónde van y porque se engañan a sí mismos. Esto último requiere alguna explicación. Muchos jugadores experimentan multitud de emociones durante una partida, y una vez ha acabado, se quedan con la sensación de que han jugado bien – si han ganado – o de que simplemente pasaron algo por alto – si han perdido-. Por supuesto esto no es verdad. La gente tiende a perder porque no «jugó» muy bien, y a ganar porque «jugó» mejor que su oponente (y esto no significa necesariamente bien, por supuesto). Vuestras emociones os quieren hacer esto..., ¿se lo permitiréis?

Hay dos aspectos que engloban a un jugador de ajedrez práctico: en el tablero y fuera de él. El primero está relacionado con situaciones como la anterior. Implican lógica básica en vuestra estructura mental y nunca se irá mal encaminado del todo. Ser práctico en el tablero también significa aceptar que el ajedrez es un juego, una lucha entre dos personas, y no un ejercicio matemático. De tanto en tanto, puede surgir una partida que sea difícil de ganar jugando normal, y algo tendrá que suceder. Aquí un sentido pragmático será útil. A continuación encontraréis algunos trucos prácticos.

1) Cuando tengáis un final de tablas contra un rival inferior, la mejor política suele ser no hacer nada. Vuestro oponente no estará tan

seguro del empate como vosotros y, en algún momento, intentando forzar las tablas, su paciencia se acabará y correrá algún riesgo. Esto me ha permitido ganar muchos puntos a lo largo de los años.

2) Un buen consejo para derrotar a un rival inferior es cambiar caballo por alfil, o al revés. Defendida por Smyslov, la idea es que cuando las piezas en los dos ejércitos tienen diferentes propiedades, el resultado es menos probable que sea tablas. Esto es, por supuesto, lo deseado por un jugador técnico. Alguien como Kasparov preferirá crear desequilibrio sacrificando un peón, una calidad o dos piezas pequeñas por una torre, por ejemplo.

3) Aburrid a vuestros oponentes. A menudo, si una posición está completamente cerrada, podéis aburrir a vuestro oponente hasta la saciedad antes de pasar a la acción. Esto puede realizarse repitiendo una posición varias veces, de forma diferente. Si vuestro oponente no sabe cuándo estar alerta, las posibilidades de que cometa un error aumentan.

4) Una idea muy interesante proviene del Gran Maestro sueco Tiger Hillarp-Persson y está basada en la psicología. Dado que él es un jugador acostumbrado a la presión, raramente cambia piezas y deja esta tarea a su oponente. La presión sobre el rival a menudo ha resultado exitosa y ha ido en favor de Tiger. Le debe mucho a su personalidad.

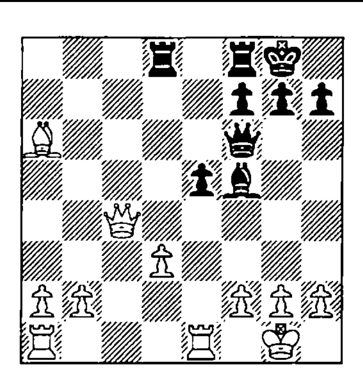
5) Cuando vuestro oponente esté en apuros de tiempo y queráis conseguir un mejor resultado del que os proporcionaría un juego normal o natural, una buena idea puede ser apuraros deliberadamente.

Pero ser práctico en el tablero no sólo consiste en hacer jugadas lógicas y usar diversos trucos legales. También tiene que ver con gobernarse bien a uno mismo. Yo tenía un alumno que podía pasarse tranquilamente treinta minutos calculando variantes completamente irrelevantes, y después decidía entre dos jugadas basándose sólo en su intuición. A menudo tenía miedo de entrar en líneas tácticas y sacrificar material. Pero entonces, cuando se apuraba y no tenía tiempo suficiente para resolver los problemas a los que debía enfrentarse, siempre realizaba algún sacrificio violento y raramente ganaba haciendo esto. Miramos sus planillas y le dije que anotara el tiempo que usaba en cada jugada. Los hechos quedaron claros para él y el patrón de actuación resultaba bastante evidente. En el siguiente torneo, prestando atención a lo que pensaba, pudo escapar de sus temores; al mismo tiempo que mejoraba el control de si mismo, agudizó su estilo. Esto también tuvo algo que ver con la psicología de la actuación a la que le había introducido, pero la resolución práctica de la dosificación del tiempo fue el factor más importante en su casi inmediato salto de 2250 a 2330.

Del mismo modo que mi alumno tenía problemas para dosificar el tiempo, otros también tienen problemas a la hora de saber lo que están haciendo realmente y por qué. Volveré a esto en términos más genéricos más tarde, pero primero, aquí hay un ejemplo ilustrativo.

Nielsen–Aagaard

Ribe 2001



El blanco tiene dos peones de más y debería centrarse en liberar su dama y su alfil de su tarea en el flanco de dama.

22.♖e3?

La aproximación implica devolver el débil peón «d» para organizar el resto del ejército. Esto se consigue mejor mediante 22.♗b7! ♗xd3 23.♕c3 y el blanco gana fácilmente.

22...♖d4 23.♕c5?

Mi rival había visto 23.♕b5 ♗d7 24.♕b7 ♗c8 25.♕xc8 ♖xc8 26.♗xc8, lo que probablemente llevaría a tablas, y decidió ser «inteligente»: una noción que normalmente lleva directamente al error.

23...♕xa6 24.♖xe5?!

Pasé por alto 24.♕xe5 ♕f6!, y tengo pieza de más pero una estructura de peones muy perjudicada. Mi oponente, por su parte, había pasado por alto algo mucho más sencillo.

24...♕xd3!

El negro gana.

25.♖e3 ♖d5 26.♕xf8+ ♔xf8

[0:1]

Las blancas se rindieron sin continuar ni una sola jugada del final.

El blanco debería haber estado más atento a la situación real sobre el tablero que al cálculo de variantes. Claramente se perdió en sus cálculos, donde la simple lógica le hubiera llevado a la conclusión de que el peón «d» no le hacía ningún bien, y que la armonía de sus piezas era más importante.

TOMAR DECISIONES EN CASA

Por supuesto, ser práctico en ajedrez tiene que ver un poco con el enfoque de la partida, ya desde casa. Hay tres tipos de situaciones en ajedrez: entre torneos, entre partidas en un torneo y sobre el tablero. Para mí es evidente que el jugador ambicioso debería *tomar tantas decisiones como le sea posible en casa*. Esto significa preparar la apertura en casa entre torneos y entonces refrescarla entre partidas. Crear archivos especiales con tu repertorio de manera que estés listo para este tipo de preparación y no necesitas empezar desde el principio cada vez. Evidentemente, también necesitarás preparar diversas líneas para el torneo, pero deberían ser prolongaciones de tu preparación casera, no sustitutos. Y cuando hayáis elegido algo, dedicaros por entero a ello. No os pongáis nerviosos ni penséis en otra cosa sobre el tablero. La decisión que habéis tomado en vuestro ambiente personal y tranquilo seguramente será la correcta. Hay una conocida anécdota de un Maestro Internacional que preparó la Variante del Avance contra la Defensa Francesa durante varias horas antes de la partida, y aún así, tras 1.e4 e6 perdió la confianza y gastó cuarenta minutos (!) pensando antes de jugar 3.e5?. Cuando penséis en dejar de lado vuestra preparación casera, pensad en este tipo. ¿Hay algo de él en vosotros?

Pero tomar decisiones en casa no sólo se refiere a la preparación de la apertura. También es importante vuestra estrategia sobre el tablero. ¿A qué jugáis? ¡Debéis saberlo! El danés que ganó el Tour de Francia, Bjarne Riis, explicó cómo su carrera cambió en un día. Estaba en una pequeña competición holandesa y pensó cuántos de los ciclistas realmente sabían por qué estaban allí, llegando a la conclusión de que sólo dos o tres debían saberlo: aquéllos que realmente querían ganar la carrera y aquéllos que se estaban preparando para otra competición. El resto simplemente hacían lo que hacían sin realmente haber decidido por qué.

La moraleja aquí es: debes saber a dónde vas cuando te sientas frente al tablero. Si no lo sabéis, entonces deberíais leer el capítulo previo otra vez y desarrollar vuestras propias ambiciones.

Cuando intentaba convertirme en un jugador más fuerte entre 1999-2000 tenía una idea muy clara en mi cabeza respecto a qué tipo de jugador quería llegar a ser. Quería ser un

luchador, un jugador creativo, con poco interés en las tablas. Quería correr determinados riesgos antes que compartir pacíficamente el punto. También sabía que podría hacer esto perfectamente contra jugadores más débiles y aún así jugar a ganar siempre que tuviera la voluntad suficiente para ello. La partida de abajo es un ejemplo de cómo esta decisión me ayudó en el tablero.

El día anterior mi rival había hecho tablas con un Maestro Internacional de Elo 2450, quien se sentó a nuestro lado, y jugaba contra otro oponente de aproximadamente 2200. Hizo tablas en diecisiete jugadas con negras, estando ligeramente inferior. Me pregunto si sabía lo que estaba haciendo en el torneo. Imagino que no.

Lahlum-Aagaard

Hamburgo 1999

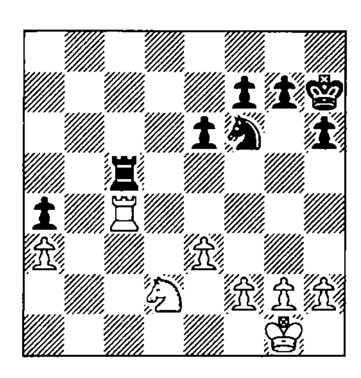
Defensa Nimzoindia

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.♕xc3 d6 7.♗g5 ♘bd7 8.e3 b6

No tenía miedo de las posiciones igualadas sin opciones dinámicas inmediatas para ganar la partida, porque confiaba en mi superioridad como ajedrecista. Más aún, sabía que podría ganarle incluso el más sencillo de los finales.

9 ♗e2 ♗b7 10.♗f3 ♗xf3 11.♘xf3 c5 12.dxc5 bxc5 13.0-0 ♕b6 14.♖fd1 a5 15.b3 ♖fb8 16.♖ab1 a4 17.b4 cxb4 18.♖xb4 ♕c5 19.♗xf6 ♘xf6 20.♖db1 ♖c8 21.♕d4 h6 22.♕xc5 ♖xc5 23.♖b8+ ♖xb8 24.♖xb8+ ♔h7 25.♖b4 d5 26.♘d2 dxc4 27.♖xc4

El blanco ha jugado bastante a la defensiva y ha intentado cambiar todas las piezas, claramente con la esperanza de conseguir tablas. Pero yo no estaba por la labor de repartirnos el punto y la experiencia me ha demostrado que cambiar piezas no es un verdadero método de hacer tablas, sino más bien una forma de alterar la naturaleza de la partida. Aún así, los cambios realizados por mi contrincante fueron bastante efectivos y la posición que tenemos ante nosotros es bastante sosa. Decidí correr algunos riesgos para mejorar mis perspectivas de victoria. Esto implica un sacrificio.



27...♖b5!?

Esto es obviamente un truco. Sacrificando el peón «a», el negro espera que el blanco quede con su torre pasiva en la columna «a», mientras intenta atacar en el flanco de rey.

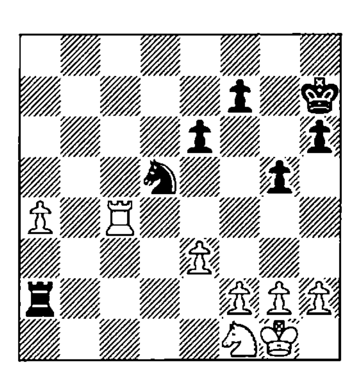
28.♖xa4 ♖b2 29.♘f1

Forzado. 29.♖d4 e5 30.♖d3 ♘e4! Ilustra la debilidad de la primera fila.

29....♘d5!

Amenazando ...♘c3. Ahora el blanco sabiamente activa su torre.

30.♖c4! ♖a2 31.a4 g5



Simplemente ganando espacio en el flanco

de rey y esperando las acciones de mi rival.

32.g3?

Un grave error, aunque no suficiente para poner al blanco en serios problemas. Me encantó que mi oponente hiciera esta jugada, porque yo sabía que la debilidad en f3 acabaría cayendo bajo mi control. La jugada correcta era 32.h4!, dando aire fresco al rey y cambiando un peón, siendo ambas cosas útiles defensivamente para el blanco.

32...♚g6 33.e4?!

También soy bastante escéptico respecto a esta jugada, ya que el peón «e» ahora será débil. Además, el caballo negro no tenía intención de quedarse en d5 durante mucho tiempo. Mi rival, aparentemente, tenía la impresión de que estaba forzando tablas, pero esto se aleja bastante de la realidad.

33...♘b6 34.♖c6 ♘d7!

34...♘xa4 35.♖a6 son tablas, aunque podría haber encontrado algunos trucos para el negro (siempre quedan uno o dos trucos disponibles...). Pero..., ¿por qué debería el negro hacer esto? El caballo no tiene que estar en la columna «a», sino en f3. Esto justifica la siguiente jugada del negro.

35.♘e3

Una jugada de espera, demostrando que el blanco es consciente de que está a punto de quedar peor. No tiene miedo de devolver el peón «a» si puede salvar el resto de su posición. 35.♖a6 ♘c5! favorece al negro.

35...♘e5!

El negro juega a ganar y esto sólo sucederá si ataca en el flanco de rey.

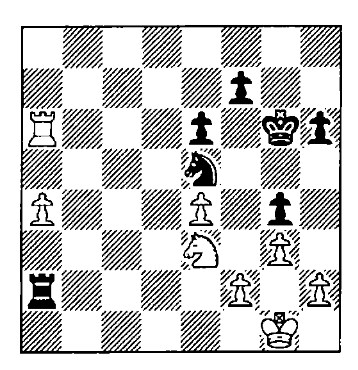
36.♖a6

Forzado, ya que tras 36.♖c2 ♖xa4 el peón «e» caerá y el negro dispondrá de una gran ventaja.

36...g4!

Tejiendo la red de mate. Seamos serios: no hay mate. Pero simplemente prepara amenazas y a ver qué pasa: suele funcionar. Quizá haya algún modo de hacer funcionar el ataque más allá de un jaque perpetuo, o quizá no. Pero realmente se siente uno mucho mejor corriendo este riesgo del lado negro en comparación a cómo debe sentirse el blanco, al que sólo le queda la esperanza de que no haya ninguna sorpresa más allá del horizonte.

Como a menudo sucede en el ajedrez de torneo, la amenaza es más fuerte que la ejecución. Aquí provoca que al blanco le entre el pánico (induciendo a la derrota) en lugar de jugar su mejor baza.



37.♚g2?

Después de esta jugada, parece que el blanco pierde. La continuación correcta consistía en avanzar el peón de «a» lo más lejos posible: 37.a5 h5 38.♖a8 ♖a1+ 39.♚g2 ♘f3 40.♘f1 ♘e1+ 41.♚h1 ♘f3 42.♚g2.

37...h5 38.h3

Me sorprendió esta jugada ya que no estaba seguro de que la línea 38.♖a8 ♘d3 39.♘d1 ♖d2 40.♘c3 pudiera dar alguna oportunidad al blanco de salvar la partida. Ahora veo que esto no vale para nada, dado que el negro gana después de 40...♖xf2+ 41.♚g1 ♖c2 42.♘b5 ♘e5 con ataque ganador. Los peones negros del flanco de rey son por ahora más fuertes que el peón blanco de «a».

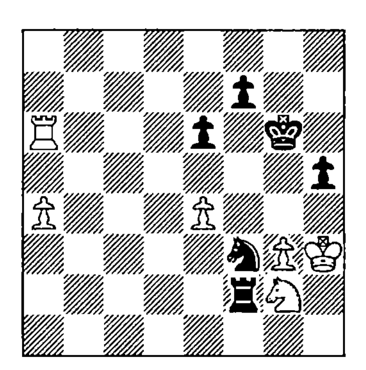
38.♘d5!? es una alternativa, para defender el flanco de rey, pero me da la sensación de que igualmente tiene muchos problemas.

También existe la posibilidad de 38.♖d6!?, dando tanto el peón «a» como el «e». Es mejor intentar defender un final donde todos los peones están en el mismo flanco del tablero que perder la mitad de ellos y la cabeza.

38...gxh3+ 39.♔xh3 ♖xf2 40.♘g2

40.♖a8 ♘f3 41.g4? (41.♘g2!) 41...h4 42.♘g2 ♘g1+ 43.♔h2 h3 44.♔xg1 ♖xg2+ 45.♔h1 ♔g5 con el plan ...♔g5-h4-g3 con posición ganadora. Tras 46.♖h8 ♔xg4 47.♖g8+ ♔f3 48.♖xg2 hxg2+ 49.♔g1 ♔xe4 el rey está suficientemente cerca del rincón alejado para prevenir que el peón «a» corone.

40...♘f3



41.♘h4+?

Pierde inmediatamente. La única oportunidad es 41.♖a8 ♘g5+ 42.♔h2 ♘xe4 y el negro tiene clara ventaja.

41...♘xh4 42.gxh4 ♖f3+ 43.♔g2 ♖e3

Ahora el final de torres se gana fácilmente.

44.♖a8 ♖xe4 45.♔g3 ♔f5 46.♖g8 f6 47.a5 ♖e3+ 48.♔f2 ♖a3

[0:1]

Para mí, esta partida fue fácil de jugar ya que en casa había tomado la decisión de correr este tipo de riesgos. No había motivo para ponerse nervioso sobre si había seguido o no el camino correcto, ya que esto había sido decidido por adelantado. En lugar de esto, hice lo que tocaba en ese momento: hacer todo lo posible para ganar.

Cuando Bent Larsen avanzó en el mundo ajedrecístico a finales de los años 50 y principios de los 60, él decidió aprovechar todas las oportunidades. Su objetivo era llegar a ser el mejor jugador del mundo y, de algún modo, creo que lo consiguió a finales de los 60, cuando ganó tantísimos torneos. En su periodo de aprendizaje, Larsen corrió muchos riesgos y aprendió mucho sobre el ajedrez, como juego de competición. Más tarde comentó que durante algún tiempo había acumulado peores resultados de los que hubiera tenido tomando menos riesgos, pero que su objetivo era mejorar su ajedrez en vez de ganar sólo la siguiente partida. Del mismo modo, os recomiendo que sepáis a dónde vais y descubráis lo que os llevará allí (ver el capítulo anterior), y entonces jugaréis de acuerdo con vuestro plan. Sed prácticos.

CAPITULO 6: VERDADES SIMPLES

En este capítulo quiero hablar de los errores que se cometen a menudo, pero que son tan obvios que cuando te das cuenta de que la culpa es tuya, tiendes a minusvalorar su importancia. El primero tiene relación con la técnica de evaluación simple.

Tengo un amigo que está cerca del nivel de un MI: realmente es un jugador con talento que dispone de varias normas y una buena puntuación Elo que le hace estar tan cerca que el día que haga dos buenas partidas conseguirá el título. Aún así, incumple una de las normas más simples del ajedrez tan a menudo que incluso yo lo he detectado como una debilidad en su juego. Esto se demuestra mejor con un ejemplo.

En una partida tenía un final con tres peones de más, ventaja de desarrollo y una mejor estructura de peones. A partir de ahí jugó de manera bastante descuidada. Para poder cambiar algunas piezas, entregó un peón así como la posibilidad de realizar un ataque contra el rey contrario. Más tarde simplemente esperó, de manera que su oponente consiguió activar sus piezas y, de repente, empezó a crear amenazas. Para defenderse mi amigo entregó otro peón y se encontró con un final de torres en el que todavía ganaba. Se concentró seriamente, pero pasó algo por alto y el final fue tablas. Tras la partida no quería escuchar nada respecto a jugar mal una posición ganada. ¡Hubiera ganado si simplemente hubiera tomado la decisión correcta en la jugada 50!

Bueno, a menudo veo gente pasar de posiciones fácilmente ganadas a posiciones que se ganan con mucho sufrimiento cuando, de repente, la victoria requiere un gran esfuerzo. Una vez más, el ajedrez se convierte en algo complejo.

Hay muy pocos jugadores en el mundo que pueden decir que alcanzan malas posiciones y logran empatar, como hizo Kramnik en su match con Kasparov. La mayoría de nosotros sabemos que somos susceptibles de cometer errores. Jugamos mal nuestras posiciones ganadas o de tablas, una y otra vez. Así pues, para hacer la tarea más fácil intentamos jugar con precisión, incluso cuando tenemos tres peones de más. No esperamos a que nuestro oponente abandone, sino que intentaremos obligarle a hacerlo. Este tipo de enfoque requiere un esfuerzo adicional, pero así nos acostumbramos a ganar, más que esperar a que el rival pierda. Y a veces conseguimos el punto entero porque nuestro rival se da cuenta de que no vamos a dejar que la victoria se nos escape gradualmente y, en consecuencia, intenta cosas desesperadas.

El principal error que cometió mi amigo fue disminuir el nivel de concentración. Aunque tiene suficiente capacidad como para no cometer ningún error garrafal, aún realizó suficientes imprecisiones para que su posición pasara de una fácil victoria a unas tablas.

La siguiente partida es una antítesis de la actuación de mi amigo, en la que me concentro hasta el final, exprimiendo al máximo esta habilidad (aunque se puede decir que la partida ya estaba claramente decidida desde la apertura).

Greger-Aagaard

Liga Danesa 2001

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 e5 6.♘db5 d6 7.♗g5 a6 8.♘a3 b5 9.♗xf6 gxf6 10.♘d5 f5 11.♗d3 ♗e6 12.♕h5 ♗g7 13.c3 0-0!?

Una aguda subvariante, pero totalmente jugable.

14.exf5 ♗xd5 15.f6 e4 16.fxg7 ♖e8

Aquí el blanco puede elegir entre ♗e2 y ♗c2, pero pasó por alto la respuesta que tenía prevista a 17.♗xb5 y perdió una pieza.

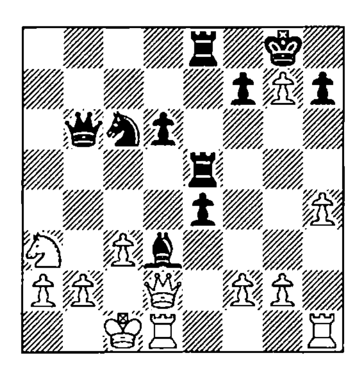
17.♗xb5?? ♖e5! 18.♕h6 axb5 19.♘xb5 ♗c4! 20.♘a3

20.♘d4 ♘xd4 21.cxd4 ♖g5! y ...♕a5+ decidirá la partida en el siguiente movimiento.

20...♗d3 21.h4 ♕b6 22.♕d2

Hasta aquí ha sido muy fácil para el negro. Me concentré sólo un poco y vi una variante de dos jugadas. Pero ahora es el momento de agarrar el punto entero y meterlo en el saco. Una posición de este tipo debe ganarse por sí sola, dado que mi ventaja de desarrollo debería ser suficiente para destrozar al blanco. En ese momento decidí obligarle a enrocarse largo porque había visto una victoria más o menos forzada.

22...♖ae8! 23.0-0-0



23.♖h3 e3 24.♕xd3 exf2+ 25.♔d2 ♕xb2+ 26.♘c2 ♖e1, y el negro lo gana todo; ésta era la base táctica de mi variante. Pero..., ¿y ahora qué? ¿Cómo proseguir?

23...♖b8!

23...♖a8 hubiera sido la elección de la mayoría de gente, ya que la amenaza ...♖xa3 hubiera forzado al blanco a 24.♕e3, que pierde la partida después del cambio de damas. Pero no vi ningún motivo por el que mi oponente fuera a entrar en un final. Aunque yo tampoco tenía ninguna duda de que lo ganaría, no me pareció la mejor opción que tenía disponible. Podéis comparar esto a elegir entre ganar un peón o una pieza.

24.♖h3 ♖a5! 25.♖xd3 exd3 26.♘c4 ♕b3!

26...♖xa2, por supuesto, gana inmediatamente y entonces tras 27.♕xd3 sigue 27...♕b3! con una rápida victoria, como puede verse en la partida. Pero estaba concentrado y vi otra forma de decidir la partida.

27.♕xd3 ♖xa2 28.♖e1 ♘e5!

[0:1]

Obviamente no es una partida digna del Premio de Belleza, aunque estoy bastante orgulloso de ella. Realicé dos bonitas jugadas (23...♖b8! y 26...♕b3!) y mantuve el máximo de concentración durante toda la partida. Aún así, no es una partida que valga la pena publicar: el blanco simplemente se dejó una pieza, como un alumno mío señaló (debería decirse que este alumno tiene tendencia a entablar sus posiciones ganadas...).

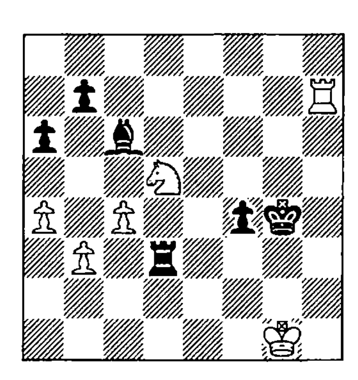
Una vez vi una partida en Alemania, y Movsesian conducía las blancas contra Korchnoi en la ronda final de un Open. Movsesian llevaba 7'5/8, mientras que Korchnoi sólo 6'5. La ventaja de la primera jugada permitió a Movsesian quedar algo mejor, y entonces sistemáticamente hizo cambios sosos, llegando a un final que sabía que eran tablas. Siempre me siento impresionado por este tipo de confianza y control, pero a pesar de todo lo sigo considerando absurdo en el 99% de los casos.

Recientemente, una amiga mía llegó a un final de caballos ganado con un sano peón

de ventaja. Su rey disponía de una rápida ruta hacia el centro y tenía menos debilidades que su rival. Pero ella usó mucho tiempo para calcular la variante hasta el final; pensó que lo había logrado pero, en algún punto de sus subvariantes, pasó algo por alto, y resultó que el final de peones estaba perdido en vez de ganado. He visto cometer este error muchas veces, incluyendo mis propias partidas. A menudo he intentado «simplificar» las tareas técnicas mediante cambios – tal y como aprendemos a hacer cuando damos nuestros primeros pasos en el ajedrez –, pero en vez de ello descubría que la tarea resulta más difícil. El punto de inflexión para mí se produjo en la siguiente posición (tras 42 ♘d5).

Jaksland-Aagaard

Dinamarca 1995



Aquí valoré jugar 42...♗xd5 (tal y como mucha gente haría, supongo). El razonamiento es simple: si el cambio es posible, tendré menos piezas sobre el tablero y mi peón será más valioso. Aún así, esto está bastante lejos de la realidad. La verdad es que el alfil en c6 es mucho mejor que el caballo en d5, por lo que cambiar estas piezas sería terrible. Además, el blanco conseguiría un peón pasado. Para mí la partida fue una especie de catarsis ya que me di cuenta de estas cosas, y más tarde las vi manifestarse con una clara victoria:

42...♖xb3 43.♖g7+ ♔f3 44.♖h7 ♖b1+ 45.♔h2 ♖b2+ 46.♔g1 ♖g2+ 47.♔f1 ♖c2 48.♖h3+ ♔g4 49.♖c3 ♗xa4 50.♖xc2 ♗xc2 51.c5 ♔g3 52.♘b4 ♗a4 53.♔g1 ♗b5

[0:1]

Realmente no me di cuenta de qué tipo de regla estaba funcionando aquí, pero ahora sí. Es lo mismo que se aplica a todos los ejemplos mencionados anteriormente. Esto es, normalmente decimos que las posiciones en ajedrez están ganadas, claramente mejor, ligeramente mejor, igualadas, poco claras, ligeramente peor, etc. Pero realmente no hay definiciones concretas de estar ganando: porque..., ¿qué es una posición ganada? ¿Es una que ganas en el 100% de los casos, como mi primer entrenador, Henrik Mortensen, intentó transmitirme, o bien es una posición en la que puedes demostrar que ganas como se lee en el Informador? Bueno, si yo estuviera interesado en la teoría de aperturas como una disciplina independiente, y no como algo que me ayuda en mis esfuerzos prácticos, tal vez daría la misma definición que el Informador. Pero no es así. Creo que Henrik tiene razón. Debéis considerar que una posición está ganada cuando no tengáis ninguna duda de que vais a ganarla. En el primer ejemplo de esta sección mi amigo pasó de tener una posición claramente ganadora a tener opciones de ganar y a tener opciones de tablas porque no se dio cuenta de una cosa muy sencilla.

La elección de las jugadas no debe hacerse sobre la base de un veredicto exacto de la posición final, sino en función de si tu posición ha mejorado o empeorado.

Esto puede ser obvio hasta el punto de parecer ingenuo, pero para muchos jugadores esta «teoría» no tiene reflejo en su práctica. Y a mis amigos anteriormente citados, esto les hubiera evitado el ridículo y el dolor de desperdiciar posiciones claramente ganadas.

El error tiene su origen en el hecho de olvidar que el ajedrez es un juego en el que debemos tomar medidas prácticas para ayudar a tomar nuestras propias decisiones: no medidas teóricas como una clara ventaja, ligera ventaja o posición ganada. Creo que la mayoría de los

jugadores recuerdan el día en que se dieron cuenta de que hay posiciones que ofrecen una modesta ventaja, pero que no les gustan, y otras posiciones «equilibradas» que sí les gustan. Una vez te das cuenta que debes jugar el tipo de posiciones que te gusten, entonces habrás logrado una gran mejoría en tu comprensión del ajedrez práctico.

Mi opinión es que este tipo de *evaluación de Informador* en análisis sobre el tablero es el motivo por el que algunas personas calculan demasiado. Cuando hay variantes forzadas, necesitáis calcular hasta el final (curiosamente muchos *ajedrecistas calculadores* tienden a pasar esto por alto), pero cuando estáis teniendo en cuenta factores posicionales parece haber un acuerdo general entre los mejores profesores (Yermolinsky y Silman son los primeros que me vienen a la mente) en el sentido de que uno realiza comprobaciones de errores, pero no un análisis real. Silman tiene sus propias ideas de cómo deben tratarse estas posiciones. Lo llama *técnica de pensamiento Silman* y usa algo que él llama *posición fantástica.* Esto tiene alguna similitud con lo que yo llamaría la búsqueda de la *casilla ideal* para las piezas. La única diferencia es que yo intento mirar la pieza individualmente e intento mantener las cosas de manera tan simple como sea posible. Silman no tiene problemas para trabajar con tres piezas por jugador, ¿pero qué pasa con seis o siete? Personalmente, me liaría bastante intentando hacer malabarismos en mi cabeza con todas estas piezas a la vez.

En consecuencia, prefiero tratar cada pieza de manera individual. Pero la idea básica es buena. Yermolinsky es más un jugador autodidacto y, por lo tanto, no tiene grandes ideas ni consejos relacionados con los métodos de pensamiento. Pero si yo pudiera ofrecer un pequeño consejo sería el siguiente: al final de una variante, preguntaros a vosotros mismos: ¿Estoy progresando? ¿Mi labor es más fácil o más difícil después de la jugada que tengo planeada?

Este consejo es exactamente el que Svidler debió seguir durante la siguiente partida (muy instructiva).

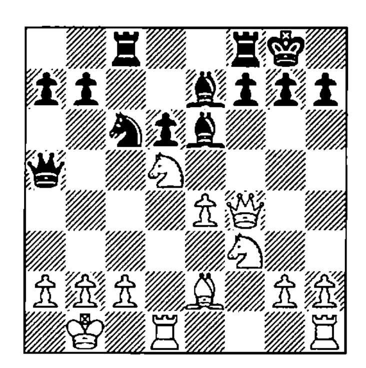
Svidler-A.Sokolov

Elista 1994

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.♘c3 ♘c6 4.d4 cxd4 5.♘xd4 d6 6.f4 ♘f6 7.♗e3 e5 8.♘f3 ♘g4 9.♕d2 ♘xe3 10.♕xe3 exf4 11.♕xf4 ♗e6 12.0-0-0 ♗e7 13.♘d5 0-0 14.♔b1 ♖c8 15.♗e2 ♕a5

Aquí el blanco tiene una ventaja estructural gracias a su control sobre la casilla d5, pero sus piezas todavía no ocupan posiciones ideales. Su alfil necesita encontrar una casilla mejor y aún no está claro cómo activar la torre de h1.



16.♗c4!

La mejora más evidente de la posición. Se refuerza el control sobre d5 así como la posición del rey. La idea no es cambiar en e6, sino proteger al rey desde b3 y eliminar la presión sobre la diagonal, como puede verse en la siguiente jugada.

16...♖fe8

Tras 16...♕c5 el blanco tiene una ventaja táctica a partir del cambio: 17.♘xe7+! ♘xe7 18.♗xe6 fxe6 (nótese que esto es ligeramente distinto a la posibilidad 18...♖xe6 que propone 16...♖fe8; ver siguiente jugada) 19.♕xd6! ♕xc2+ 20.♔a1 y ahora tanto e6 como e7 están en el aire, cuando 20...♘c6 21.♕xe6+ ♔h8

22.♘g5 h6 23.♘f7+ ♔h7 24.♕f5+ ♔g8 25.♘xh6+ ♔h8 (25...gxh6 26.♕g6+ ♔h8 27.♖d7 ♘e7 28.♕xh6+! ♔g8 29.♕g5+ ♔h8 30.♖xe7 ganando) 26.♘f7+ ♔g8 27.♕g4! y el blanco gana.

17.♗b3!

Desde un punto de vista puramente posicional, esta es la jugada más agradable de hacer. Después de proteger su rey, el blanco se prepara para atacar la debilidad de d6. 17.♘xe7+?! es demasiado ambiciosa. Tras 17...♖xe7 18.♗xe6 ♖xe6 el negro se libera en cierto modo de todos sus problemas, lo que debería alarmar al blanco (¡no ha progresado tanto como el negro!), hasta el punto de que quizá el peón no valga la pena. Y entonces tras 19.♖xd6? ♕c7 20.♖hd1 (20. e5 ♘xe5! con idea de 21.♖xe6 ♕xc2+ 22.♔a1 ♘d3! y el negro gana) 20...♘d4!! el negro gana material.

17...♕c5

Con la lógica idea de ...♘a5-c4 (xb3) para luchar por el control de d5.

18. ♖d3!

La pieza que necesita ser activada antes del asalto directo es la torre y, dado que la debilidad que el blanco está atacando es el peón de d6, la torre debería estar en la columna «d». Otro aspecto positivo de esta jugada es que evita ...♘a5 (profilaxis) al tiempo que mejora las piezas. Esto es lo que caracteriza a una gran jugada.

18...b5

18...♘a5 19.♖c3! gana para el blanco.

19. ♖hd1

19.♖c3?! no tiene sentido ahora. Es mejor jugar con todas las piezas.

19...♘a5 20.♘xe7+

Ahora, completamente desarrollado y organizado, el blanco puede empezar a hacer caja. La regla es que debes desarrollarte por completo antes de sacar ventaja de una debilidad permanente.

20...♖xe7 21.♖xd6! ♘xb3 22.♖d8+ ♖e8 23.♖xe8+ ♖xe8 24.axb3 h6 25.♖d4 ♖c8 26.♕d2 ♔h7 27.b4?

27. h3! es necesario.

27...♕c7 28.b3 ♖a8! 29.♖d6! a5 30.bxa5 ♖xa5 31.e5 ♕a7?! 32.♕d4 ♕a8 33.♕d3+! g6 34.♕d4 ♖a3 35.♖d8 ♕a5 36.♖e8?

[36.♖b8].

36...b4! 37. ♘d2 ♕a6?

[37...♕b5].

38.♘c4! ♖a2 39.♖b8 h5 40.♖xb4 ♗f5 41.♘e3

[1:0]

El comentario a la jugada 17 es muy importante. La debilidad no desaparece; es un factor estático, por lo que el blanco usa su ventaja de espacio y libertad de maniobra para *mejorar su posición* antes de empezar un ataque sobre la debilidad. Esto, por supuesto, refleja otra verdad simple y obvia: tu ataque tendrá más fuerza si aumentas el número de piezas que participan.

En la partida de Svidler el blanco primero se organizó y sólo después atacó. En consecuencia, el negro no tuvo ninguna compensación real por el peón ya que el blanco no perdió nada importante a nivel de actividad cuando finalmente decidió intentar ganar el peón. Algunos podrían decir que había elementos tácticos que protegían el peón, y eso es por lo que el blanco no lo capturó. Aquí se podría incluir a los que entienden mis ideas sobre el pensamiento conceptual y el hecho de que defienda que hay reglas trascendentales en ajedrez, como si yo resistiera la validez de las variantes a modo de prueba. Por supuesto,

esto es absurdo y no perderé tiempo en ello, aparte de decir que no es verdad.

En la partida de Svidler no estoy seguro de que viera la combinación 20...♘d4! al final de 17.♘xe7?!, pero estoy seguro de que tenía la sensación de que el negro estaba consiguiendo mucha libertad demasiado pronto, y por lo tanto era lógico que fuera algo escéptico sobre 17.♘xe7. Cualquier jugador con sentido común, independientemente de que crea que no hay verdades en el ajedrez, deberían poner a prueba sus creencias tras analizar la posición. Tal y como Esben Lund me dijo: *Cuando pienso que estoy siendo inteligente, estoy siendo realmente estúpido.* El que no tiene dudas sobre su visión del mundo corre más peligro que el que cree en sí mismo pero está siempre abierto a la posibilidad de que no esté en lo correcto. Nunca somos lo suficientemente inteligentes como para no aprender más...

Personalmente, cuando una verdad se vuelve tan complicada que no creo controlarla por completo, me da mala espina. Recuerdo un ganador de la Medalla Fields de Matemáticas decir que él tenía la sensación de que realmente entendía una teoría o un concepto sólo si podía resumirlo en una idea. Este es el razonamiento tras la discusión del siguiente capítulo *Conceptos Primarios,* como la manera de entrar en muchas posiciones. Pero por ahora sólo os desearé suerte a la hora de mejorar vuestras posiciones, vuestras posibilidades y vuestros resultados.

TERMINOLOGIA

Evaluación del Informador: Una valoración teorética / científica de una posición, mezclada con algunas consideraciones prácticas. Muy útil para organizar la teoría de aperturas en ECOs y para comentarios translingüísticos, pero no una gran ayuda para tomar decisiones en el tablero.

Ajedrecistas Calculadores: Jugadores que ponen en marcha *Fritz* sin antes haber realizado el más mínimo pensamiento abstracto sobre la posición.

Comprobar errores: Simplemente ver si has pasado por alto alguna amenaza antes de realizar el movimiento que parece más natural, sobre la base de una evaluación posicional.

Técnica de pensamiento de Silman: Un método en cinco pasos destinado a organizar tus pensamientos de manera que prestes atención a lo que es relevante. Probablemente bueno como método de entrenamiento, pero seguramente poco recomendable para conseguir buenos resultados sobre el tablero.

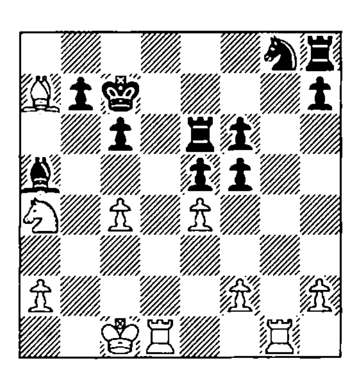
Posiciones fantásticas: Jugar con tus piezas en la cabeza para diseñar una posición ideal, con la esperanza de que en algún momento podrás crear algo similar.

Casilla Ideal: La mayoría de piezas en el tablero tienen cuadros donde, con una formación de peones concreta, estarían situadas perfectamente.

Concepto Primario: Una sola idea unificadora cuya aplicación decidirá el destino de una posición. Ejemplo:

Lund-Hajnal

Budapest 2002



En esta posición el blanco se equivocó jugando **19.exf5?**. Una valoración abstracta se fijaría en la enorme ventaja de desarrollo que tiene el blanco y la necesidad de un ataque inmediato; porque si no, los elementos

estáticos, como la nefasta estructura de peones, empezarán a tener protagonismo. El concepto primario aquí es la explotación de la ventaja del desarrollo para conectar las torres en la séptima fila. Dado que esto le daría la victoria inmediatamente, adquiere prioridad sobre cualquier otra consideración en la posición. Así pues 19. ♗c5!! Es la jugada correcta, evitando ...♖e7. Tras lo cual el negro no tiene defensa ante 20.♖g7+.

OTRAS LECTURAS

El Camino hacia el Progreso en Ajedrez
(Alexander Yermolinsky)

Un maravilloso libro construido alrededor de las propias partidas de Yermolinsky. El libro presenta la noción de *Tendencias* e ilustra muy bien cómo un jugador de 2350 consiguió encaramarse al primer tablero del equipo de los EEUU, simplemente analizando sus propias partidas.

Reassess your Chess
(Jeremy Silman)

Normalmente no me siento satisfecho con libros que predican métodos fijos de pensamiento pero, a pesar de la *Técnica de Pensamiento de Silman,* es un maravilloso libro que recomendaría a cualquiera con Elo inferior a 1800. El libro consigue plenamente transmitir los fundamentos del ajedrez, los fundamentos de los que *todos* mis alumnos – y, a veces, incluso jugadores de nivel internacional – tienen un conocimiento bastante limitado. Me gustan los libros que verbalizan lo que yo considero que ya sé, de modo que puedo comprobarlo...

CAPITULO 7: CONCEPTOS PRIMARIOS

Mark Dvoretsky, Jeremy Silman y yo tenemos mucho en común. Todos nosotros hemos escrito libros sobre cómo se debe estudiar y jugar al ajedrez, aunque a diversos niveles. También tenemos algo más en común: la creencia de que todas las posiciones tienen una idea que las gobierna y que es mucho más importante que el resto de ideas en esa misma posición. Dvoretsky escribe sobre esto en su libro *Attack and Defence,* Jeremy Silman trabaja con ideas similares en *How to Reassess your Chess* y yo también lo hago en *Excelling at Chess.*

Dvoretsky no menciona nada de cómo encontrar esta idea gobernante, sólo que es bueno utilizarla cuando la descubres. Para los jugadores de elite esto es suficiente, pero para los seres inferiores sin un supertalento natural para el ajedrez, Silman y yo tenemos diferentes ideas de cómo adentrarnos en la posición.

Silman trabaja con su propio sistema de desequilibrios. Por lo que yo he visto, es muy útil, y recomiendo a cualquiera que esté interesado en las formas de pensar, aparte del cálculo a la ciega, que lea sus dos libros principales, *Reassess your Chess* and *Reassess your Chess Workbook.* Estos libros están especialmente bien diseñados para jugadores por debajo de 2100, pero mis alumnos por encima de este nivel – y yo me incluyo también –han encontrado en todos ellos algunas ideas que son útiles.

Pero volvamos a la cuestión de cómo encontrar la característica más importante de una posición. En una partida de torneo, la manera en la que normalmente lo hago es a través de las jugadas candidatas, y también con algo de cálculo. Después de esto, sé mucho más sobre la posición de lo que sabía al principio y entonces ya soy consciente de lo que es importante conseguir.

Durante el entrenamiento, utilizo algunos métodos ingenuos basados en la psicología cognitiva. La idea clave es que el reconocimiento de patrones es fácil si el patrón está presente en la memoria a corto plazo. Algunos experimentos en los EEUU han demostrado que los patrones que no tienen ninguna otra relación, aparte de la estructural, son fácilmente transferibles de un área a la otra, fortaleciendo el proceso de pensamiento y aumentando la habilidad para resolver problemas complejos.

Lo que esto representa en términos de resolución de situaciones posicionales es que a través de la identificación previa de las casillas ideales para las piezas, en una posición determinada, podemos llevar esto al frente de nuestro pensamiento. Entonces cuando finalmente calculemos lo haremos con un inesperado nivel de precisión y velocidad. Por supuesto, calcularemos algo menos, pero la mayoría de descuidos se producen en la primera o segunda jugada de una línea concreta, y es aquí donde debemos mejorar nuestro cálculo.

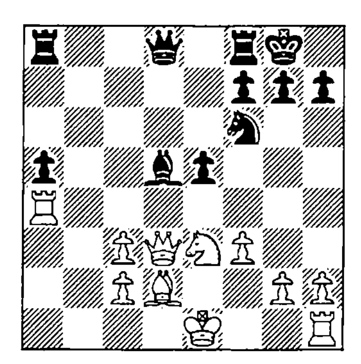
Basta de charlas y echemos un vistazo a una posición.

Borgo-Acs

Charleville 2000

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.f3 e5 6.♗b5+ ♘bd7 7.♘f5 a6 8.♗a4 d5 9.exd5 b5 10.♗b3 ♘b6 11.♘e3 ♗c5 12.♕d3 0-0 13.♘c3 ♗b7 14.♗d2 ♗d4 15.♘f5 a5 16.a4 ♗xc3 17.bxc3 bxa4 18.♗xa4 ♗xd5 19.♘e3 ♘xa4 20.♖xa4



En esta posición no cuesta mucho darse cuenta de que el negro tiene ventaja. El peón de a5 es un peligro potencial, los peones doblados son una debilidad evidente y el negro tiene ventaja de desarrollo.

A pesar de todo, hay un par de cosas que normalmente consideraría: comparar piezas y encontrar casillas ideales. En esta situación, para conseguir espacio, sólo buscaría las casillas ideales para algunas piezas: la torre de a8 está bien ahora, el caballo podría ir a f4 pero de momento está correctamente ubicado, el alfil a duras penas podría mejorar pero en algún momento podría ir a c6, la torre de d8 tal vez debería ir a d8 y la dama a b6.

El blanco no dispone de buenas casillas a las que sus piezas puedan acceder fácilmente. La dama no puede mejorar, ni tampoco el caballo (en f5 se sentiría muy solo), pero el alfil podría estar mejor en g5, aunque le llevaría cierto tiempo. Mientras tanto, la torre de dama da pena. Sólo el rey y la torre de rey pueden mejorar fácilmente (el enroque está a punto de llegar).

Sobre los cambios. El blanco debería considerar seriamente cambiar en d5 ya que con peones en ambos lados del tablero la situación de alfil contra caballo le beneficiaría. El cambio de damas también favorecería al blanco porque es más problemático para el blanco encontrar una buena casilla para la suya.

Así pues, llevando las negras ya sabemos cómo situar las piezas y sabemos lo que queremos prevenir. Si lo vemos desde un punto de vista estático, la jugada correcta es 20...♛b6. La razón es muy simple: así es como queremos situar nuestras piezas. Esto evita ♘xd5 durante algunas jugadas, acomodándose en la diagonal g1-a7. El único problema es la pieza que está colgando. Aún así existe una regla llamada «las del 90%» que dice que *en el 90% de todas las situaciones la jugada que es correcta desde el punto de vista posicional funciona tácticamente*. Aquí nos llama la atención comprobar que la jugada que queremos realizar puede hacerse. Resulta que funciona bien para el negro.

20...♛b6! 21.0-0

Tras el doble cambio en d5 hay un simple jaque en b1, ganando la calidad y la partida. Ahora el negro explotó fácilmente sus ventajas para ganar la partida.

21...♖fd8 22.♛e2 ♗c6 23.♖h4 a4 24.c4 ♖d4 25.♖h3 ♗d7 26.♖g3 ♘h5 27.♖g5 ♘f4 28.♛f2 f6 29.♖g3 ♖c8 30.c3 ♖d3 31.♔h1 ♘h5 32.♘d5 ♛xf2 33.♖xf2 ♘xg3+ 34.hxg3 ♖xc4

[0:1]

Tal vez no sea posible en este número limitado de páginas hacer justicia por completo a esta idea. Aunque ha sido completamente explicada, la transformación desde un plano ideal al uso práctico es difícil. Este es el motivo por el que Dvoretsky está más interesado en desarrollar la intuición de sus alumnos que en encontrar algoritmos que funcionen específicamente para el jugador de club. Así pues, nos ha «cedido» la antorcha a los demás. Por el momento, estoy satisfecho con ser capaz de encender fuego. Quizá en el futuro intentaré crear luz eléctrica...

Uno de los conceptos primarios más habituales en una posición es el desarrollo que, por supuesto, está presente en todas las partidas. Pero recordad que no significa que sólo el desarrollo es importante en una

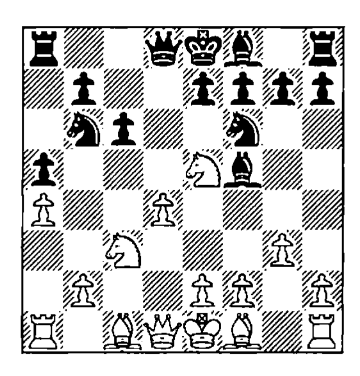
posición, sino más bien es algo así como «*si ignoras la necesidad del desarrollo (o de mejorar tu peor pieza) sufrirás las consecuencias*». La siguiente partida ilustra cómo puede suceder esto.

P.Nielsen-Timman

Sigeman ⊕ Co 2002

Defensa Eslava

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 dxc4 5.a4 ♗f5 6.♘e5 ♘bd7 7.♘xc4 ♘b6 8.♘e5 a5 9.g3



En esta posición el negro tiene dos preocupaciones principales. **1)** El blanco está a punto de jugar ♗g2 y e2-e4, lo que puede resultar molesto. **2)** El negro necesita completar su desarrollo. Timman, un jugador realmente creativo, no presta demasiada atención a estos aspectos, mientras Heine, uno de los jugadores de elite del mañana (espero), aprovecha el descuido de Timman con una combinación de rápido desarrollo y amenazas simples.

9...♘fd7?

Tal vez Timman sabía que existía una partida anterior con 10.♘d3 en este momento. Aún así, la mejor continuación es 9...e6 10.♗g2 ♗b4 con igualdad en Gurevich-Gulko, Salt Lake City 1999.

10.♘xd7!

Ganando tiempo.

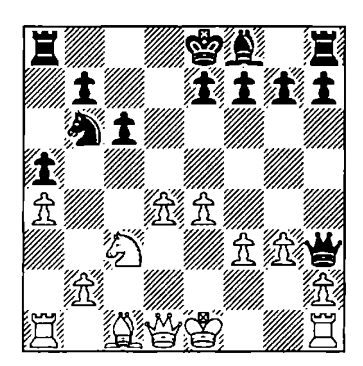
10...♕xd7 11.e4 ♗g4?

No me gusta esta jugada en absoluto. Por el momento el blanco no tiene problemas para debilitar ligeramente su flanco de rey gracias a su ventaja de desarrollo. 11...♗g6 12.♗e3 sigue siendo mejor para el blanco (el caballo corre peligro en b6).

12.f3 ♗h3?

Esto es simplemente malo. Ahora el blanco identifica una debilidad en b7 (b6) y al mismo tiempo acaba su desarrollo. El blanco tiene una clara ventaja tras 12...♗h5 13.♗e3 ya que después de 13...e6 existe 14.g4 ♗g6 15.d5!, abriendo la posición, ganando un tiempo y explotando la ventaja de desarrollo.

13.♗xh3 ♕xh3



14.♕b3!

Desarrollando el flanco de dama y ganando un tiempo.

14...♖a6 15.♗e3 ♕g2?

El negro continúa ignorando tanto sus debilidades como su pobre desarrollo. 15...♕c8 16.d5 ♘d7 17.♖c1 es claramente mejor para el blanco, pero aún habría partida por delante. Ahora el blanco gana.

16.0-0-0 ♕xf3 17.♖he1 g6

Era demasiado tarde para salvar la partida tal y como indica la siguiente variante: 17...e6 18.d5! ♗b4 19.dxe6 0-0 20.e7 ♖e8 21.♗xb6 ♖xb6 22.♖d8 y el negro pierde.

18.d5

El negro está acabado.

18...♗g7 19.♗xb6 0-0 20.♗d4 ♗xd4 21.♖xd4 ♕f2 22.♖ed1 ♕xh2 23.♕xb7

[1:0]

Es notable ver cómo un jugador de talla mundial como Timman pueda acabar teniendo semejantes problemas por no trabajar en su desarrollo y por no ser capaz de identificar una gran debilidad. Este es el peligro de basarse sólo en la intuición y el cálculo.

En el capítulo *Cómo se desarrolla la intuición* de su libro *Attack and Defence,* Dvoretsky describe un método de entrenamiento al que llama entrenamiento de la intuición (empieza en la página 67). La idea es sencilla: tienes cinco posiciones simples, de naturaleza ligeramente distinta, y tienes que «resolverlas» en quince minutos. Esto, por supuesto, ayuda a desarrollar diversas habilidades pero, sobretodo, ejercita la intuición de un modo que puede ser comparado con el desarrollo muscular en los ejercicios de pesas. Soy un gran defensor de esta combinación de resolver de ejercicios y tener una buena charla sobre las soluciones: de aquí este libro.

Cuando empecé a tomarme la tarea de entrenador de ajedrez como algo más que una afición, comprendí inmediatamente que necesitaba algunas herramientas que me ayudaran a explicar las decisiones basadas puramente en consideraciones posicionales a los jugadores que no estuvieran bendecidos con una natural y fuerte intuición. Pero donde quisiera que buscara estas herramientas, sólo encontraba ideas desfasadas. Por supuesto, un buen lugar para empezar es un clásico como Nimzowitsch, pero la naturaleza del ajedrez posicional me parece que es bastante más complicada de lo que el gran padre de la tradición ajedrecística danesa había concebido. A pesar de todo, su principal obra, *Mi Sistema,* es una lectura obligatoria para cualquiera que quiera consolidar su conocimiento sobre los conceptos fundamentales del ajedrez. El libro fue publicado en 1925 y desde entonces se han publicado otros libros importantes. En los años 50 un ruso llamado Lipnitsky publicó un libro que podría traducirse por *Problemas de la Teoría Moderna del Ajedrez,* donde se tratan diversos aspectos de las «reglas» de ajedrez. Por desgracia, este libro nunca ha sido traducido, pero un amigo mío ruso me explicó el contenido y me pareció que el libro puede ser una versión más completa de mi propio libro *Excelling at Chess*. En los años 90 tenemos los libros de Mark Dvoretsky. Hasta ahora hay unos 10, pero debo admitir que he perdido la cuenta. Los más importantes son *Secretos del Juego Posicional*, *Secretos de Entrenamiento* y un libro reciente titulado *School of Chess Excellence 3, Strategic Play.* Los otros también son muy buenos, pero estos tres son los que tratan temas posicionales. Hay también algunos libros de Euwe y Kotov que vale la pena estudiar.

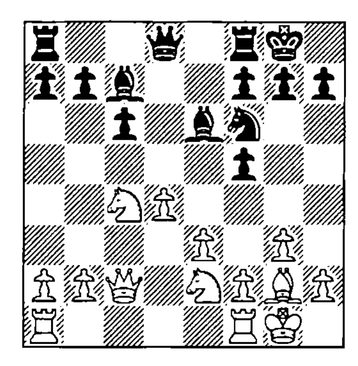
Pero ninguno de los libros de Dvoretsky, ni de los otros mencionados anteriormente, me dio las herramientas que necesitaba para explicar cómo se encuentran las soluciones *muy* sencillas, con excepción del principio de la pieza peor situada (ver página 31), que es obviamente una útil herramienta de cara a consideraciones posicionales. Eventualmente se me ocurrieron algunas ideas que podrían servir para explicar las maniobras, como algo basado en soluciones individuales a problemas concretos.

Las nociones principales son los conceptos primarios (ver capítulo 6), comparando piezas y casillas ideales.

COMPARAR PIEZAS

Se trata de un simple ejercicio que puede

ayudar a tener una mejor comprensión de la posición. He cogido un ejemplo de un reciente libro que me parece interesante, *Can you be a Positional Chess Genius?* de Angus Dunnington.



Juegan las blancas

Intentaremos comparar piezas y, a partir de aquí, realizar algunas deducciones. Deberíamos comparar piezas que puedan ser cambiadas, por lo que aquí el caballo de e2 y el alfil de c7 son comparables, como lo son el alfil blanco y su opuesto de e6 (el negro no tiene ninguna intención de capturar en c4), quedando (por eliminación) los caballos de c4 y f6. Puede que esto no sea lo que suceda en la partida, pero no tiene mucha importancia porque la idea principal de comparar piezas es adquirir un buen sentido de la posición y de qué cambios favorecen a quién. Siempre hago esto empezando por las piezas más importantes, pero a menudo os daréis cuenta de que es útil reducir el proceso a las piezas más importantes y prestar menos atención a las otras. A pesar de todo, en este caso, tendremos en cuenta al ejército completo.

Primero los reyes: básicamente el negro goza de una posición más segura para su rey y no ha movido peones, por lo que no se ha creado ninguna debilidad. La diferencia es mínima, pero aún así existe y debería ser incluida en la comparación.

La dama está bien ubicada en c2, atacando la debilidad potencial de f5, y no corre el riesgo de ser molestada. La otra dama aún tiene que encontrar la casilla correcta, por lo que, en cierto modo, prefiero al blanco.

La torre de dama blanca parece tener un acceso más fácil a una buena columna abierta, además de que su influencia aumentará gracias al potencial ataque de minorías en el flanco de dama. Esto hace a la torre mejor que la de a8.

La otra torre blanca tiene más posibilidades que su rival.

Prefiero el alfil de casillas blancas del primer jugador, especialmente en vista de las respectivas formaciones de peones. Para mí es evidente que favorece al negro debido a la resultante debilidad de las casillas claras alrededor del rey blanco (el cambio también implica la desaparición de un alfil «malo» por uno maravilloso del blanco).

Creo que el caballo blanco es un poco mejor que el alfil de casillas negras ya que éste no tiene posibilidades activas propias y sólo puede esperar el cambio: el blanco, por su parte, puede elegir si hacerlo y cuándo. Aún así, hay potencial para que el alfil sea fuerte, por lo que la elección no está clara.

Finalmente, ni el caballo de c4 ni el negro están demasiado bien situados, por lo que no me decanto por ninguno de los dos.

Ahora bien, ¿qué hemos aprendido de esto? Primero, hemos aprendido un poco sobre quién tiene más posibilidades de progresión y también algo más sobre qué tipo de mejoras pueden realizarse. El cambio más evidente que habría que buscar para el negro es el de su alfil malo por el bueno del blanco, especialmente porque esto crearía debilidades alrededor del rey blanco. En realidad, en la posición del diagrama el negro ya está amenazando ...♝d5!, lo que sería una buena opción tras 13.♘f4, por ejemplo, 13...♝xf4 14.gxf4 ♝d5!, cuando el negro igualaría por completo. Por lo que una conclusión natural sería intentar evitar ...♝e6-d5.

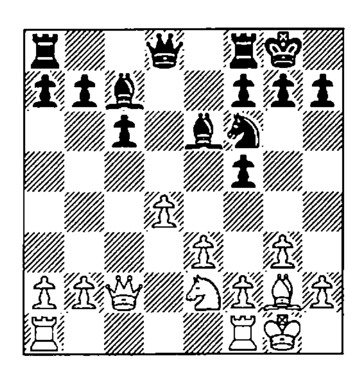
También hemos aprendido que el blanco tiene un juego más fácil y que seguramente debería intentar conseguir ventaja de un modo u otro. Esto es evidente por el número de piezas preferibles. Normalmente, adquieres un mejor sentido de estas cosas tras haber realizado este pequeño ejercicio. *Incluso aunque puedas hacerte una idea general de todas las piezas de un vistazo, serás capaz de incrementar el número de posibilidades y conceptos que puedes ver si observas las partes del tablero individualmente.* Este ejemplo es típico. Asimismo lo es el siguiente, en el que buscaremos casillas ideales.

CASILLAS IDEALES

El tema de las casillas ideales (nuevamente) no es una ciencia exacta, sino que tiene que ver con la forma en que conseguimos un mejor sentido de la posición. Desde el punto de vista de una discusión de entrenamiento con un alumno, es un excelente indicador de la comprensión posicional -o de su ausencia-.

Lo mencioné anteriormente donde lo llamé el ejercicio de la Navidad. Como recordaréis, la idea clave es preguntarle a tu pieza: «¿A dónde quieres ir, amiguito? ¿Qué querrías por Navidad?» Recordad que esto no se refiere a lo que quisierais hacer en la posición en general, eso sería un ejercicio distinto, que también podría ser útil. Pero me gusta cortarlo todo en trozos pequeñitos antes de realizar un análisis completo.

El rey blanco está bien y la dama magnífica, protegida tras su cadena de peones y atacando el peón de f5. La torre blanca estaría mejor en c1 pero, en caso de un ataque de minorías, podría estar muy bien en b1 o incluso en a1. La torre de rey parece mejor ubicada en d1 pero no es tan fácil como para decidirlo ahora. El alfil está maravillosamente en g2 y el caballo de rey se encuentra como en casa en f4. Y es tan simple como eso. Pero ..., ¿qué hacer con el caballo de c4? Imaginad la posibilidad de quitarlo de allí y ser capaces de ponerlo en cualquier lugar del tablero:



¿Dónde pondríais un caballo blanco?

Personalmente, preferiría situarlo en c5. Desde aquí molesta al alfil de e6 y ataca el punto más débil del territorio negro, el peón de b7. Por contra, para el negro la dama estaría perfecta en d5 tras el cambio de alfiles. La torre de a8 debería ubicarse en d8, la otra torre a e8, el alfil de e6 a d5 y el otro alfil y el caballo no tienen buenas casillas evidentes: una observación importante. Aún así, uno debe recordar que estas dos últimas no están particularmente mal puestas, y que tienen algunas casillas decentes a su disposición. El alfil dispone de d6 y el caballo puede saltar a e4, pero llamar ideales a estas casillas no sería correcto. A pesar de todo, las cosas cambian y estas piezas no están mal situadas.

Así pues..., ¿qué podemos hacer respecto a esto?.

Bueno, fácilmente podemos identificar la pieza peor ubicada del blanco como la que está más lejos de su casilla ideal. Por lo tanto, un posible plan podría ser redirigir el caballo a c5. Aquí no tiene mucho sentido ir a través de c1 y b3, ya que entonces el blanco podría sufrir debido a la apertura de la posición.

Así pues, ♘e5-d3-c5 parece el camino correcto, y además elimina la principal idea del negro [...♝d5] en más de un sentido. Como curiosidad, esto es lo que el blanco acabó jugando en la partida:

McDonald-Lukacs

Budapest 1995

Ataque Trompovsky

1.d4 ♘f6 2.♗g5 d5 3.♗xf6 exf6 4.e3 c6 5.♘d2 ♗d6 6.g3 0-0 7.♗g2 f5 8.♘e2 ♘d7 9.0-0 ♘f6 10.c4 dxc4 11.♘xc4 ♗c7 12.♕c2 ♗e6

Esta es la posición inicial del diagrama.

13.♘e5!

El caballo va camino de c5, desde donde atacará b7. Al mismo tiempo, la jugada textual da al otro caballo la opción de ir a f4 sin ser eliminado por el alfil enemigo. Otras jugadas son insuficientes, por ejemplo, 13.b3 g6! y el blanco tendrá que convivir con ...♗d5, o 13.♘f4?! ♗xf4 14.gxf4 ♗d5! y el negro no está peor.

13...♘d5?

Esta jugada no tiene mucho sentido ya que el caballo no pinta nada en d5 y ahora la casilla no estará disponible para el alfil. Angus Dunnington ofrece algunos análisis y comentarios en su libro pero, desgraciadamente, no alcanza la profundidad de esta posición. Me he tomado la libertad de analizar algunas alternativas.

No resulta muy agradable 13...♗xe5 14.dxe5 ♘d5 (o 14...♘d7 15.♕c3! ♕c7 16.f4 donde el blanco tiene una clara ventaja posicional; el negro puede encontrarse rápidamente en problemas, por ejemplo: 16...f6?? 17.♘d4 ♖ae8 18.♘xe6 ♖xe6 19.♗d5! y el blanco gana) 15.♘d4 g6 16.e4 fxe4 17.♘xe6 fxe6 18.♕xe4, y aunque la posición del negro es sólida, parece que no hay muchas posibilidades de contrajuego en el futuro. Si los peones del flanco de dama empiezan a moverse sólo conseguirán debilitarse, y el caballo quedará allí muy decorativo pero sin ningún lugar interesante al que ir.

Simplemente es malo 13...♘d7?, porque el blanco dispone de una combinación típica de ordenador: 14.♘xc6!! bxc6 15.♗xc6 ♘b6 (tras 15...♖b8 16.d5 el blanco recupera la pieza con intereses) 16.♗xa8 ♘xa8 17.♖fd1 y el negro está bastante descoordinado.

Pero más prudente que todo esto es una jugada tan sencilla como 13...♕e7!?, poniendo en juego las piezas. Tras 14.♘d3 (el blanco no puede jugar 14.♘f4 debido a 14...♗xe5 15.dxe5 ♘g4 16.♕c3 ♗c8! y el negro ganará un peón por el cual el blanco no tiene ninguna compensación en especial) 14...g6 15.♘c5 ♗d6 y el negro sólo está un poco inferior y podría albergar esperanzas de defenderse con éxito.

14.♘d3! g6 15.♘c5 ♗c8?

El alfil no debería estar aquí, atrás. Si el blanco quiere cambiarlo, el negro no debería preocuparse. Intentad comparar piezas; intentad encontrar casillas ideales. Era mejor 15...♖b8.

16.♘c3 ♘f6

Ahora es muy evidente que el negro no ha jugado correctamente. La partida acabó así:

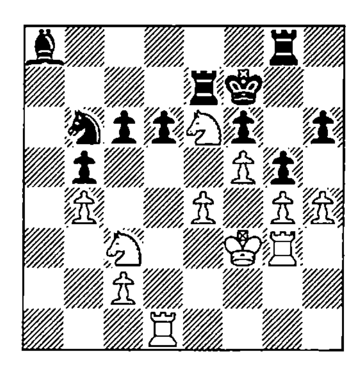
17.b4 a6 18.a4 ♗d6 19.b5 axb5 20.axb5 ♖xa1 21.♖xa1 ♕c7 22.bxc6 bxc6 23.♕a4 ♘d7 24.♘a6 ♗xa6 25.♕xa6 ♘b8 26.♕c4 h5 27.♘a4 h4 28.♘c5 hxg3 29.hxg3 ♖c8 30.♖b1 ♕e7 31. ♖b7 ♕e8 32.e4 ♗xc5 33.dxc5 fxe4 34.♗xe4 ♘d7 35.♖a7 ♘e5 36.♕c3 ♖d8 37.♖c7 ♕e6 38.♔g2 ♖d7 39.♖c8+ ♔h7 40.♕a1 ♖d1 41.♕xd1 ♕xc8 42.♕h5+

[1:0]

A una jugada de la casilla ideal.

A menudo me he dado cuenta de que una pieza puede mejorarse al máximo cuando está a una jugada de su casilla ideal. Sólo cuando nuestras piezas ocupan esta posición, están preparadas para conseguir su estado perfecto. Si observáis el diagrama que hay al principio

de este capítulo veréis que el caballo de e2 y ambas torres están esperando, a una jugada de sus casillas ideales. Aquí hay otro ejemplo:



Juegan las blancas

En esta famosa posición, de la partida Lasker-Capablanca, San Petesburgo 1914, el caballo blanco en e6 está perfecto, pero echemos un vistazo al resto de piezas. La ♖d1 quiere llegar a a7, la otra a h7 y el rey debería marcharse de la diagonal del alfil: en la partida Lasker eligió la casilla de g3 para el rey, lo que parece una sabia decisión. El otro caballo necesita encontrar un buen cuadro, y en la partida esto implicó el avance e4-e5 seguido de ♘c3-e4, desde donde es el amo y señor. Pero veamos cómo continuó la partida.

31.hxg5 hxg5 32.♖h3!

La torre se dirige a su lugar ideal, h7, al tiempo que deja libre la casilla g3 para el rey. Pero ahora, tras...

32...♖d7 33.♔g3 ♔e8

El blanco sigue mejorando sus piezas lentamente mediante...

34.♖dh1 ♗b7?!

...Y entonces viene la ruptura final.

35.e5!!

El peón no tiene mucha importancia. El control de las casillas negras lo es todo.

35...dxe5 36.♘e4 ♘d5 37.♘6c5!

El negro está perdido. Cabe destacar cómo la torres no se han apresurado hacia sus casillas ideales, ya que poco pueden hacer ellas solas. Tras 34...♗b7 el negro estaba perdido en un mundo de *tenedores*, pero aún así vale la pena destacar que el blanco había mejorado sus piezas, una a una, casi al máximo, antes de dejarlas caer finalmente en sus casillas especiales todas a la vez, por decirlo de algún modo. Ahora el blanco ganó fácilmente.

37...♗c8 38.♘xd7 ♗xd7 39.♖h7 ♖f8 40.♖a1 ♔d8 41.♖a8+ ♗c8 42.♘c5

[1:0]

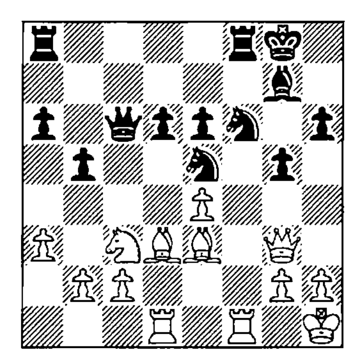
Realmente creo que la intuición no se desarrolla como un patrón de reconocimiento aleatorio, sino tras identificar patrones previamente investigados y comprendidos. Por ello, reproducir partidas sin comentarios en una base de datos, o la obra completa de Averbakh no mejorará notablemente vuestro ajedrez. En lugar de esto, debemos trabajar con partidas comentadas –incluso mejor – discutir posiciones con jugadores más fuertes que sepan algo de enseñanza. Obviamente, analizar vuestras partidas y tratar de comprender los motivos de los errores que cometéis es también parte de esto. Deseo que estas simples herramientas os sean de ayuda en esta tarea.

MEJORAR LA PIEZA PEOR SITUADA

Un alumno mío me había comentado que en el reciente libro de los GMs Alexander Beliavsky y Adrian Mikhalchishin, *Secrets of Chess Intuition*, hay un capítulo titulado *Mejorar la pieza peor situada.* Inmediatamente corrí a comprar el libro, ya que es algo que desde siempre he inculcado a mis estudiantes. El libro fue una gran decepción, aunque no lo es en absoluto la idea. Ellos se adhieren al

concepto del GM Makogonov, pero me da la sensación de que los jugadores han sido conscientes de ello desde principios del siglo pasado. De hecho, no pude recordar de dónde extraje la idea, pero me parece que es una conclusión a la que también llegué por mí mismo. Por ello creo que otros miles de personas que piensan sobre el tablero también han hecho esto.

Pero basta de charla. Vayamos al primer ejemplo. No es absolutamente transparente pero demuestra el uso práctico de la idea en una situación tensa. La posición se extrae de mi primera victoria sobre un jugador de más de 2600.



Juegan las negras

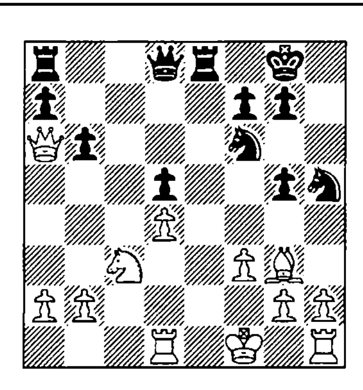
En esta posición el negro no tiene forma inmediata de mejorar. La acción en ambos flancos parece injustificada por el momento, aunque el negro está bien organizado. Debo admitir que aquí estaba completamente perdido en lo que se refiere a encontrar un plan. Todo lo que podía ver era que Jonny podría atacar mi peón de e6 en algunas líneas y que la torre de a8 no estaba colaborando en la partida. Y por este motivo jugué la aparentemente inocente **24...♖ae8!?** La manera en que continuó la partida no es relevante para este capítulo, pero puedo decir que en ese momento no me arrepentí de la jugada, que es la típica que uno puede imaginarse en jugadores como Petrosian y Karpov. En vez de preocuparme de los problemas que podrían venir más tarde, protejo mi única pieza indefensa en la posición, al mismo tiempo que mejoro mi pieza peor situada. No es una gran lógica, sino un buen y sano ajedrez práctico.

Permitidme ser algo filosófico sobre el tema. Podemos ver las piezas como puntos – como todos nosotros hicimos en nuestros días de juventud – pero sólo contar las que toman parte en la acción. Las que sólo tienen potencial no valen nada a corto plazo o valen mucho menos. Esto es lo que hace un ordenador. Aquí tenemos un ejemplo:

Gelfand-Short

Bruselas (m/2) 1991

Defensa Semieslava



Juegan las negras

En realidad, esta posición es muy sencilla y, a la vez, muy compleja. El negro tiene cierta ventaja basada principalmente en los tiempos. Si el blanco tuviera dos jugadas (♔f2 y ♖he1) tampoco tendría problemas. Por lo tanto, para el negro todo se reduce a la cuestión de si quiere o no intentar conseguir ventaja mediante un ataque. La respuesta es, y no resulta ninguna sorpresa: sí. Por lo tanto, ¿qué hay que hacer? La regla clave en el ajedrez de ataque es que todas las piezas deberían incorporarse a la ofensiva. En este momento, la pieza que más difícilmente podría participar

en el ataque es la torre de a8. Así pues, el plan correcto es poner en acción la torre, de algún modo.

18...b5!

18...♘xg3+!? 19.hxg3 b5! es otra forma de poner en práctica la misma idea. Quizá dé más oxígeno al blanco, pero aún así parece peligrosa.

19.♕xb5

Esta es la jugada que pone a prueba la validez de la idea ...b6-b5. 19.♔f2 es el movimiento estándar para salir del embrollo, pero aquí el negro ganaría tiempo: 19...♖e6 20.♕a3 ♘g4+!! 21.fxg4 ♕f6+ 22.♔g1 ♘xg3 23.hxg3 ♖ae8 y la última pieza llega al ataque con un efecto mortal.

Tras 19.♘xb5 ♖e6 20.♕a3 ♘xg3+ 21.hxg3 ♖b8 22.♘c3 (22.♕d3 ♕a5) 22...♘g4! el negro tiene un fuerte ataque.

19.♗e5!? es el motivo por el que ...♘xg3 puede tomarse en consideración en vez de 18...b5. Entonces 19...b4 20.♘b5 ♖e6 21.♕a4 g4 ofrece buenas perspectivas de ataque a las negras.

19...♘xg3+ 20.hxg3 ♖b8 21.♕d3 ♖xb2

El negro dispone de una clara ventaja y ganó de la siguiente manera:

22.♖d2 ♕b6 23.g4 ♕b8! 24.♘d1 ♕g3 25.♘f2 ♖b6 26.♖h3 ♖be6 27.♖d1 ♕c7 28.♕d2 ♖e3 29.♖c1?! ♕f4 30.♖d1 g6 31.♔g1 ♔g7 32.♕c1 ♖e2??

32...♘d7!, dirigiéndose a c4, es el camino más rápido para la victoria.

33.♕xf4 gxf4 34.♘d3 g5 35.a4 ♖a2 36.g3 fxg3 37.♘c5? g2 38.♖g3 ♖ee2 39.♘b3 ♖eb2 40.♘c1 ♖xa4 41.♘d3 ♖ba2 42.♖xg2 ♖xg2+ 43.♔xg2 ♖xd4 44.♔f2 ♘d7 45.♔e3 ♖a4 46.♖c1 ♘b6 47.♖c7 ♘c4+ 48.♔e2 ♖a2+ 49.♔e1 ♖a3 50.♔e2 ♖a2+ 51.♔e1 a5 52.f4 gxf4 53.♘xf4 ♘e3 54.♖a7 a4 55.g5 a3 56.g6 ♘g2+ 57.♘xg2 ♖xg2 58.♖xa3 fxg6 59.♖a6 ♔h6 60.♖d6 ♖g5 61.♔f2 ♔h5 62.♔f3 ♔h4 63.♖a6 ♔h3 64.♔f2 ♖g4 65.♖a3+ ♔h2

[0:1]

En este ejemplo, las torres de a8 y h1 tienen algo en común - la falta de radio de acción - y, por lo tanto, eran poco valiosas. El negro consiguió ventaja al mejorar su pieza peor situada y, al hacerlo, consiguió una ubicación ideal (en la segunda fila) y dar más fuerza al plan desarrollado. Este tipo de tratamiento es presentado por Mark Dvoretsky en *Attack and Defence*, Jeremy Silman en *How to Reassess your Chess* y por mí mismo en *Excelling at Chess*. Todos nosotros lo explicamos de manera diferente y tenemos distintos métodos de llegar a esta conclusión pero, en esencia, estamos de acuerdo.

Pero volvamos a la pieza peor situada. Lo que no me gustó del libro de Beliavsky/ Mikhalchishin es que se trata básicamente de un recopilatorio de ejemplos sencillos. Hay pocas ideas en el libro y parece que aún hay menos comentarios razonados. En el Capítulo 12 formulan la teoría que concierne a esta idea de la siguiente manera:

Makagonov (uno de los primeros entrenadores de Kasparov) era un fuerte jugador posicional que formuló algunos principios generales útiles. El más famoso de ellos es que, «en posiciones equilibradas, cuando ninguna de las partes tiene amenazas directas o planes concretos, es necesario llevar vuestra pieza peor situada a su mejor casilla o cambiarla».

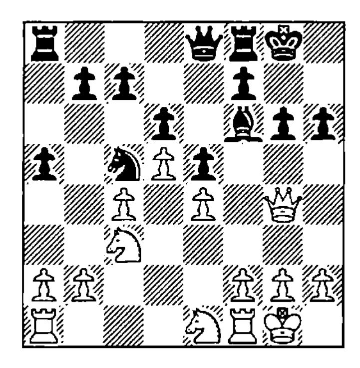
Esta afirmación quizá encajaría en mi partida, pero la de Short no entra en la descripción de una posición igualada sin amenazas, a menos que decidáis aplicar una evaluación muy superficial, por supuesto. La clave en la partida de Short es que la ausencia de la torre de h1 en lo que sucedió a continuación, permitió al negro consolidar un juego de poder durante un tiempo, lo que le dio la posibilidad de conseguir una ventaja decisiva. En realidad, una ventaja de desarrollo se entiende mejor con la ayuda de una situación

extraída del hockey sobre hielo en la que, durante un tiempo limitado, un equipo puede tener más jugadores sobre la pista que el rival, situación que debe ser aprovechada al máximo.

El último y más claro ejemplo de mejora de vuestra peor pieza se extrae del libro de Beliavsky/Mikhalchishin.

Ivanov-Benjamin

Jacksonville 1990



Juegan las negras

Aquí se podría afirmar que la pieza peor situada es la torre de f8 ya que no tiene ninguna actividad, de hecho no tiene ninguna jugada. Por supuesto, esto sería verdad en cierto modo, pero dado que la mejor manera de activar la torre es jugando ...f7-f5, tampoco está tan mal. Además..., ¿cómo decidimos cuál es la pieza peor situada? He descubierto que una buena forma de hacerlo es simplemente intentando encontrar las mejores casillas para todas las piezas. En este caso, la única pieza con la que tendríamos problemas es el alfil, que no tiene actividad (ya que no podemos esperar que el blanco sea tan gentil como para abrir la posición mediante f2-f4). Por lo tanto, tenemos que encontrar el modo en que esta pieza contribuya a la acción. Los alfiles tienden a ser mejores estando algo alejados del centro para que no puedan ser molestados (aunque por supuesto tener un alfil en el centro que no pueda ser molestado es magnífico). Requiere algo de razonamiento y libertad de mente encontrar la casilla ideal – o la mejor casilla, como Beliavsky la llama -. Pero yo prefiero utilizar el ejercicio de la Navidad: ¿dónde quisiera estar situado este alfil si se nos concediera el deseo? La respuesta: ¡b6!.

14...♗d8! 15.♕e2 c6 16.♖d1 ♗c7 17.h4 ♕e7 18.g3 ♔g7 19.♘f3 a4 20.h5 ♗a5 21.♖c1 ♕d7 22.♖fd1 ♖ae8 23.♔g2 f5 24.exf5 ♖xf5 25.♘e4 ♘xe4 26.♕xe4 ♖ef8 27.♖d3 ♖xh5 28.♘h4 ♖xh4 29.gxh4 ♖f4 30.♕e2 ♕f5 31.c5 cxd5 32.cxd6 ♗b6 33.♖f1 e4 34.♖g3 d4 35.♕d2 e3 36.♕e1 ♕d5+ 37.♔h3 ♕e6+ 38.♔g2 ♕d5+ 39.f3 ♕xd6

[0:1]

Tras acabar este capítulo me mostraron la siguiente cita del libro de Dvoretsky, *Secretos del Juego Posicional*:

En posiciones de maniobras estratégicas (en las que el tiempo no es importante) buscad vuestra peor pieza. Activar esta pieza es, a menudo, la manera más fiable de mejorar vuestra posición.

TERMINOLOGIA

Casilla Ideal (la *Mejor* casilla o la *Casilla de la Navidad*): la casilla desde la que una determinada pieza puede tener la mayor influencia posible. No está definida por la posibilidad de llegar allí, sino formulada más bien como una ambición.

Piezas indefensas: ¡La causa de muchas desgracias en el mundo ajedrecístico actual!

Juego de poder: Un término extraído del hockey sobre hielo. Cuando un jugador es expulsado de la pista durante dos minutos (debido a una sanción) y la situación de seis jugadores contra cinco es el juego de poder. En ajedrez esto puede ser aplicado a la posición en la que un jugador tiene una o más piezas en el tablero que realmente no participan de la lucha.

CAPITULO 8: DEFINIR DEBILIDADES

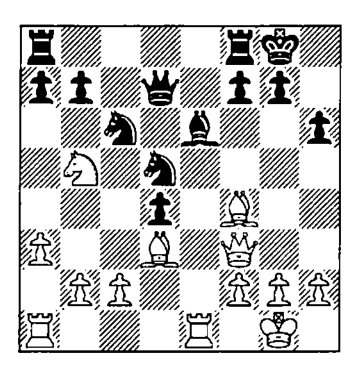
Todo el ajedrez posicional está, en cierto modo, relacionado con la existencia de debilidades en vuestra posición o en la de vuestro oponente. Aún así, es sorprendente cómo muchos jugadores no saben muy bien cómo definir debilidades y cómo tratarlas.

En este capítulo proporcionaré algunos ejemplos de lo que es una debilidad y algunas reglas de cómo pueden ser definidas.

Echad un vistazo a la siguiente posición:

Timoshenko-Chernov

Bucarest 1993



Esta es una posición donde la definición de debilidades concierne principalmente a los peones. Las tres debilidades son d4, c2 y b2, siendo el peón del negro muy débil. De hecho, debido a la ubicación de las piezas menores, el negro está perdido. El peón de c2 no es tan débil gracias a la protección que recibe del alfil. Nótese que es un detalle importante el que este alfil se encuentra muy bien en el lugar que ocupa. En principio, el peón de b2 es algo débil ya que no está defendido. Pero aquí entra en juego una regla importante: *Una debilidad es solo débil si puede ser explotada/ atacada*. Aquí la debilidad de b2 no es tan importante porque por ahora ninguna de las piezas negras puede atacarla. Por lo tanto, c2 y b2 podrían ser débiles de acuerdo con la definición teórica, pero no lo son en la práctica. Sólo d4 es débil, y sobretodo lo es porque hay muchas piezas blancas preparadas para atacarla.

Como veremos en la partida, el negro tiene algunos problemas con su flanco de rey, dado que los dos alfiles enemigos apuntan hacia allá. El blanco no puede emprender un ataque contra el rey por el momento, pero todas las debilidades se manifestarán en un momento u otro. De hecho, el blanco presionó sobre las debilidades de su oponente.

16.♗e5 ♘xe5 17.♖xe5 ♘e7?

Tras esta jugada el blanco tiene una forma fácil de explotar simultáneamente las debilidades del rey negro y del vulnerable peón de d4, con la ayuda de una doble amenaza. Por supuesto, sólo uno de los objetivos puede ser defendido.

18.♕e4! ♖fd8 19.♕h7+ ♔f8 20.♕h8+ ♘g8 21.♖ae1

El ataque del blanco es imparable.

Tras 21...a6 (o cualquier otra jugada de espera) el blanco dispone del siguiente ataque ganador: 22.♗h7 ♔e7 23.♖xe6+! fxe6 24.♕xg7+ etc. El negro intenta evitar esto, intentando defender su caballo de g8 mediante ...f7-f6. Teniendo esto en mente, el blanco reacciona con una pequeña combinación.

21...♗d5 22.♖xd5! ♕xd5 23.♘c7 ♕d7 24.♗h7

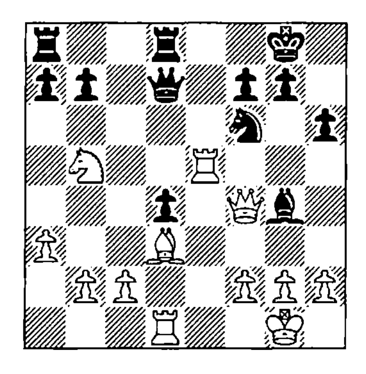
[1:0]

En una partida más reciente, el negro se defendió ligeramente mejor:

Bromann-Raetsky

Dinamarca 2002

17...♘f6 18.♕f4 ♖fd8 19.♖d1 ♗g4



20.♖de1?!

Aquí el blanco podría haber explotado la debilidad mediante 20.f3 ♗e6 21.♔h1 ♚h8 22.♗f1 y se pierde el peón de d4.

20...♗e6

Tras 20...a6 21.♖e7 ♖e8 el negro puede intentar aprovecharse de la débil primera fila blanca, pero el cálculo demuestra que 22.♖xe8 ♖xe8 23.♖xe8 ♕xe8 24.♘xd4 ♛e1+ 25.♗f1 ♘e4 26.♕e3 deja al negro con peón de menos en el final, sin ninguna compensación.

21.♖d1 ♗g4 22.♖de1?

Una vez más sería bueno 22. f3, ganando el peón «d». Por alguna razón el blanco eligió no debilitar la diagonal de su rey, pero el cálculo preciso, así como la ausencia del alfil de casillas negras en el arsenal enemigo, deberían haberle convencido para capturar el peón. A partir de este momento, la partida duró 134 jugadas más, con opciones de victoria para ambos jugadores...

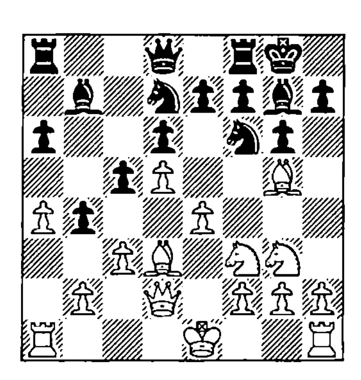
Este ejemplo básicamente hacía referencia a peones débiles. De hecho, las posiciones técnicas a menudo tienen que ver con debilidades de peones. Pero también hemos visto debilidades en la primera fila (un jaque era molesto en una variante) y la debilidad del rey (♕h7+ sentenció la primera partida).

Hay una cosa clara en todo esto: *Las debilidades siempre se definen de acuerdo con las piezas que quedan en el tablero.* Nimzowisch destacó hace muchos años que el dominio de una columna abierta tiene poca importancia si todas las piezas se han cambiado.

En el siguiente ejemplo, el negro consigue el control del centro y elimina una de sus debilidades aceptando peones doblados. Este es un excelente ejemplo de cómo la táctica y los objetivos posicionales pueden unirse en el gran espectáculo del ajedrez.

Videki-Hillarp Persson

Budapest 1996



En esta posición, los puntos más débiles del territorio blanco son los peones de b2 y c3, estando este último bajo la presión directa del peón de b4. Es importante destacar que la caída del peón c3 provocaría más pérdidas para el blanco.

12...c4!

El negro necesita actuar rápido dado que la debilidad es de naturaleza temporal. Si se le da la oportunidad, la siguiente jugada del blanco sería 13. c4!, manteniendo intacta la estructura de peones del flanco de dama. Esto vendría seguido de b2-b3 (tras apartar la torre de la gran diagonal), y todo está preparado en caso de que la batalla se libre en el flanco de rey.

13.♗c2?

13.♗xc4 bxc3 14.bxc3 (14.♕xc3 ♘xe4) 14...♖c8 puede ser muy malo para el blanco debido a que 15.♗d3 ♘xd5! permite al negro ganar un peón, como mínimo. Pero el blanco puede intentar una jugada como 15.♗b3!? con idea de 15...♘xd5 16.♗xd5!, con compensación por la dama. Después de todo, el blanco debería intentar algo así, porque ahora se enfrenta a su ruina posicional.

13...b3 14.♗d1 ♘c5 15.♗xf6 exf6!

Después de esta inusual captura e4 es una debilidad, y tenemos un buen motivo por el que el negro no dio jaque en d3.

16.♗e2 ♖e8 17.♗xc4 ♘xe4 18.♘xe4 ♖xe4+ 19.♗e2 ♕e8 20.♘d4 f5 21.♘c6 ♗h6 22.♕d1 a5 23.♔f1 ♖xe2!

Tomando la iniciativa y consiguiendo la pareja de alfiles. El blanco parece estar perdido.

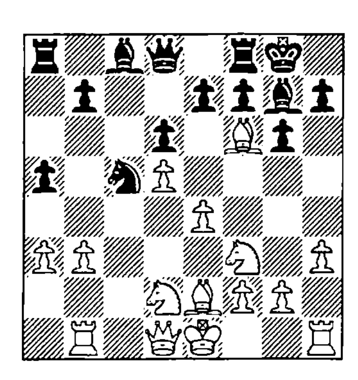
24.♕xe2 ♗a6 25.c4 ♕xe2+ 26.♔xe2 ♗xc4+ 27.♔d1 ♔f8 28.♘d4 ♗xd5 29.f3 ♗e3 30.♘b5 ♖c8 31.♖e1 f4 32.♘a3 ♗b7 33.♖xe3 fxe3 34.♔e2 ♗a6+ 35.♔xe3 ♖e8+ 36.♔d2 ♖e2+ 37.♔c3 ♖xg2 38.♘b5 ♖xh2 39.♖d1 ♔e7

[0:1]

El siguiente ejemplo tiene algunas similitudes, que deberían ser muy evidentes.

Feher-Titov

Budapest 1990



Aquí está totalmente justificado que el negro recapture con el peón: abrir la columna «e», dar una casilla para el alfil de c8 con la ruptura ...f6-f5 y, como resultado, eliminar el centro blanco. Una vez más, una debilidad en el flanco de dama blanco se agrava con la entrada en escena de los alfiles. Al mismo tiempo, d3 queda expuesta como una casilla potencialmente débil en territorio blanco. Nótese que esta casilla sólo es débil debido al caballo tan bien situado en c5. El negro ganó la partida fácilmente:

15...exf6! 16.0-0 f5 17.b4?

Obviamente, el negro estaba mejor de todos modos, pero tras esta jugada gana.

17...♘xe4 18.♕b3 ♘c3 19.♖be1 a4 20.♕c4 ♗d7 21.♕f4 ♖c8 22.♗d3 ♕f6 23.♘c4 ♗b5 24.♘xd6 ♗xd3 25.♘xc8 ♖xc8

[0:1]

Evidentemente, las debilidades tienen una gran importancia en el medio juego, y éste es, de hecho, un libro sobre esta fase de la partida. Pero aunque su creación se produce en el medio juego, su explotación se lleva a cabo en el final. Uno de estos finales es el de alfiles de distinto color, sobre el que la gente sabe muy poco, a pesar que no hay mucho que saber. Los finales de alfiles de distinto color

se basan exclusivamente en las debilidades, peones pasados y control, como queda perfectamente ilustrado por parte del negro en el siguiente ejemplo.

Donoso Velasco-Silva

Santiago 1994

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 g6 5.♘c3 ♗g7 6.♘b3 ♘f6 7.♗e2 0-0 8.0-0 d6 9.♗g5 ♗e6 10.♔h1 ♖c8 11.f4 ♖e8 12.♗f3 a5 13.a4 ♕b6 14.♘d5?!

No me gusta esta jugada. Tras este cambio, no sólo el peón de d5 restringirá al alfil, sino que aparecerán debilidades en el flanco de dama que no existían una jugada antes.

14....♗xd5! 15.exd5 ♘b4 16.c3?

16. ♖c1 era mucho mejor.

16...♘d3! 17.♕xd3 ♕xb3 18.♕b5?!

El blanco ha sido descuidado en las últimas jugadas y ahora acepta un peón débil en b5 que, o bien caerá, o bien como en la partida, será la fuente de muchas desgracias.

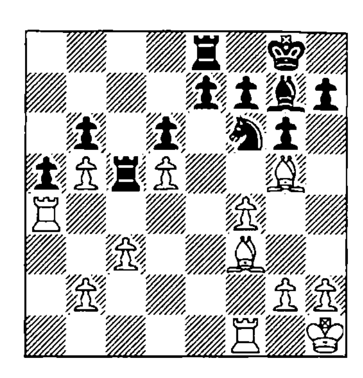
En su lugar, una jugada tan poco atractiva como 18.♖fb1, con intención de 19. ♖a3, era seguramente mejor. Pero así de lamentables son las perspectivas del blanco. A pesar de todo, la naturaleza sólida de la posición podría darle una oportunidad de salvar la partida.

18...♕xb5 19.axb5 b6 20.♖a4

La torre está muy mal colocada aquí, aunque es difícil encontrar otra jugada.

Ahora sigue una bonita respuesta, la típica que se ve en muchas posiciones en la que parece que no está pasando nada.

20...♖c5!



El negro obliga al blanco a avanzar el peón «c», lo que crea una nueva debilidad que podría ser problemática. *Puesto que estas debilidades permanecerán durante mucho tiempo, se les llama debilidades permanentes (o estáticas).*

A menudo un jugador invierte tiempo en provocar debilidades permanentes en territorio enemigo, tal y como aquí sucede con 20...♖c5.

21.c4 ♖c7

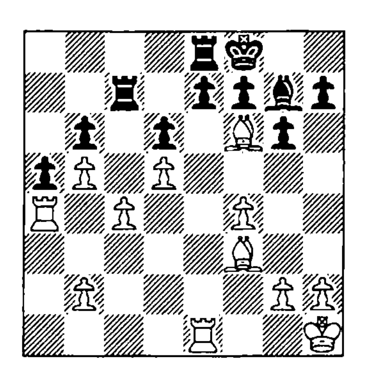
El negro podía haber jugado 21...♘d7 para evitar el cambio en f6 y transferir su caballo a c5. El blanco estaría mal tras 22.b3 ♖c7 23.♖e1 ♘c5 24.♖a3 ♔f8, y claramente sus piezas no están bien situadas y sus peones son más susceptibles de ataque que los del negro y, por lo tanto, débiles.

22.♖e1 ♔f8

El blanco decide entrar en un final de alfiles de diferente color que, desafortunadamente, está casi perdido.

23.♗xf6?!

23.b3 ♘d7 24.♖a3 ♘c5 hubiera transpuesto al comentario a la jugada 21 del negro..



23...exf6!!

Probablemente esta *recaptura* sea bastante obvia si volvemos atrás y miramos los ejemplos anteriores, pero estoy seguro de que muchos hubieran jugado 23...♗xf6 automáticamente. Las diversas ventajas de la textual irán apareciendo, una a una, a medida que avance la partida. La ventaja inmediata es la apertura de la columna «e».

24.♖xe8+ ♔xe8 25.g3

En un fabuloso artículo titulado *De lo simple a lo complejo* en el libro *Técnica para el jugador de torneo,* Mark Dvoretsky explica que el bando que intenta ganar en un final de alfiles de diferente color debe intentar poner sus peones en el color contrario de su alfil, mientras que el bando que se defiende debe intentar poner sus peones en el mismo color que su alfil. La razón para esto es que, efectivamente, el tablero está dividido en dos mitades de igual tamaño: casillas blancas y negras. Para ganar la partida necesitas controlar parte del territorio enemigo y para avanzar un peón necesitas cruzar tantas casillas blancas como negras. Un habitual sistema defensivo en los finales de alfiles de distinto color es el de la fortaleza. La idea es simple: el alfil y un limitado número de peones puede ser suficiente para conseguir un control total de casi la mitad del tablero y, al hacerlo, evitar que el resto de peones avancen. Para ganar esta posición debe evitarse esto y crear peones pasados. La única forma de hacerlo es jugar contra el alfil.

En este ejemplo 25. f5 ♖e7! 26. ♖a1 ♖e3 daría al negro una posición ganadora gracias a su torre bien situada. Pero tras 25.g4! el blanco seguramente estaría mejor que en la partida. El avance doble del peón es lógico ya que pretende evitar la siguiente jugada negra, tras lo que el segundo jugador quedará con una ventaja duradera en el flanco de rey.

25...f5

Las debilidades en la estructura de peones negra del flanco de rey son f7 y h7, pero no hay forma clara de que el blanco los ataque, por lo que el negro puede maniobrar con libertad. No puede decirse lo mismo del blanco, cuyo talón de Aquiles es el peón de h2. Cabe destacar que el peón negro es mucho más útil en f7 que en e7.

26.b3 ♖e7 27.b4?

Después de esto no tengo ninguna fe en la posición blanca. El negro consigue un peón pasado y un camino para que su rey penetre en el flanco de dama. Como veremos, probablemente sería mejor, simplemente, perder el peón.

El blanco podría activar su torre mediante 27.♖a2! ♖e1+ 28.♔g2 ♖b1 29.♖e2+ ♔d7 30.♖e3 ♗d4 31.♖d3 ♗c5 cuando el negro está claramente mejor pero aún tiene que encontrar un plan ganador.

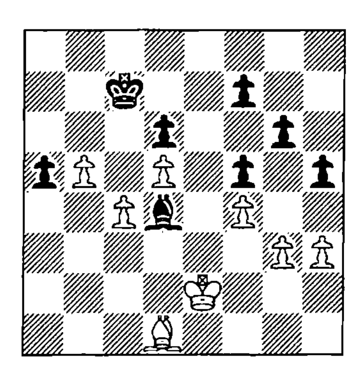
27...♖e1+ 28.♔g2 ♗c3 29.bxa5 bxa5 30.♖a2

30.c5 dxc5 31.♖c4 ♗d4 deja al blanco sin esperanzas.

30...♔d7 31.♔f2 ♖a1! 32.♖xa1 ♗xa1 33.♗d1 ♗d4+ 34.♔e2 ♔c7

34...♗g1 35.♔f1 ♗xh2 36.♔g2 obviamente llega muy pronto, pero el rey blanco no puede avanzar más lejos.

35.h3 h5



Aun con igualdad de material, la situación blanca está muy lejos de poder salvarse. La debilidad del flanco de rey y el peón pasado en el otro flanco se combinan para ser decisivos. Lo divertido es que si hubiera un peón negro en b6 la partida seguramente sería tablas, porque el blanco defendería su debilidad de g3 mientras que la infiltración del rey negro en el flanco de dama no sería posible. El negro tiene un plan basado en ...f7-f6, ...g6-g5 y ...h5-h4 pero no está claro si esto es suficiente para ganar la partida. Supongo que no. La posición no debería contarse como una de doble debilidad ya que el inmovilismo del rey es también una debilidad.

36.♔d3 ♝g1

36...♝f2! era incluso más fuerte. Pero el blanco permite al negro crear un peón pasado en el flanco de rey de todos modos, por lo que no había razón para obligarle a hacerlo.

37.g4 fxg4 38.hxg4 h4

Dos peones pasados distantes son suficientes para ganar.

39.f5 g5 40.♔c3 ♚b6 41.♔b3 ♚c5 42.♔a4 ♚b6 43.♗f3 ♝d4!

Antes de entrar con el rey, el negro mejora su alfil, poniéndolo en una casilla ideal.

44.♗h1 ♝f6 45.♗g2 ♝d8 46.♗h1 ♚c5 47.♔b3 ♚d4 48.♗g2 ♝b6 49.♗h1 f6 50.♗g2 ♚e3

[0:1]

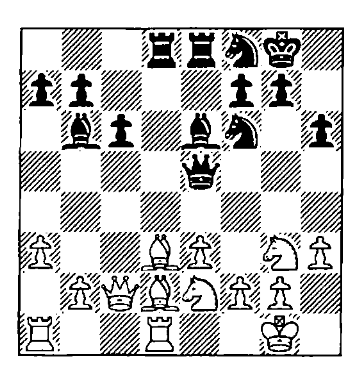
CREACION DE DEBILIDADES

Una parte importante del juego posicional es crear debilidades permanentes en territorio enemigo. La idea es que en una posición con muchas debilidades el bando que se defiende estará tan ocupado protegiéndolas que le será imposible estar pendiente de todas a la vez. Esto es por lo que a menudo vemos a fuertes jugadores no intentar ganar los peones débiles inmediatamente, sino que permiten que sobrevivan hasta que pueden ser capturados sin tener que hacer ninguna concesión.

Los siguientes ejemplos son típicos.

Karpov-Lautier

Dortmund 1995



Parece que no está sucediendo nada en esta posición. Ahora Karpov inicia un plan estándar en estos Gambitos de Dama: el *ataque de minorías.* La idea es realmente simple. Al avanzar sus dos peones del flanco de dama, el blanco intenta crear debilidades en la mayoría de peones negros. De este modo, el blanco conseguirá un objetivo en el que centrar sus operaciones de ataque, mientras que el negro tendrá problemas para conseguir algo en el flanco de rey, donde el blanco tiene una importante presencia.

20.b4! ♘g6 21.a4

Ahora el blanco amenaza crear un debilidad con a4-a5-a6, lo que erosionará el apoyo del peón de c6.

21...a6

21...♗c7!? es una posible mejora. La idea de las negras es ver qué hace el blanco antes de decidirse por un avance de peón. Tras 22.a5 el negro tendría 22...a6!, bloqueando los peones, tras lo cual b4 es una debilidad potencial. 22.b5 sería respondido mediante 22...cxb5 23.axb5 ♗b6 con una posición jugable.

22.♗c3 ♕g5 23.♗d4!

Típico de Karpov. Antes de llevar a cabo su propio plan, realiza una ligera mejora en su posición. Aquí aprovecha la falta de espacio de la dama rival para mejorar sus piezas y cambiar el único defensor negro del flanco de dama, facilitando así la ejecución de su ataque de minorías.

23...♗xd4 24.♘xd4 ♗d5 25.e4 ♗e6 26.♘f3 ♕f4 27.b5!

Ahora es el momento. Tras esta ruptura, el negro está condenado a quedarse con un peón débil en el flanco de dama.

27...axb5 28.axb5 ♘e5

Probablemente el negro debería haber cambiado el curso de la partida mediante 28...♗xh3!? 29.e5 ♗xg2 30.♔xg2 ♘xe5 31.♘xe5 ♕xe5 con compensación por la pieza sacrificada. Me da la sensación de que el blanco sigue estando un poco mejor, pero lo que viene a continuación entra en una espiral violenta que escapa del control del negro, por lo que era necesaria una acción inmediata.

29.♘xe5 ♕xe5 30.bxc6 bxc6 31.♖ac1

El ataque de minorías ha sido ejecutado a la perfección. El negro se queda con un peón «c» débil y tendrá que destinar alguna de sus piezas a defenderlo. Karpov exprime al máximo su ventaja gracias a una excelente técnica.

31...♖d6 32.♕c3 ♘d7 33.♗e2!

Una línea forzada que dará problemas al alfil negro.

33...♖xd1+ 34.♗xd1 ♕xc3 35.♖xc3 ♖c8 36..f4 f6 37.♘e2!

Mejorando la pieza peor situada. El negro seguramente está perdido.

37...c5 38.♘d4 ♗f7 39.♗g4 ♖e8 40.♘b5 ♘b6 41.♘d6 ♘a4 42.♖a3 ♖a8 43.e5 ♗d5 44.e6

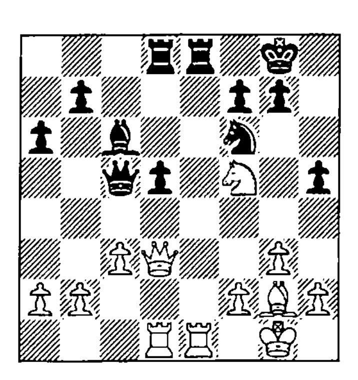
[1:0]

El negro abandonó en vista de 44...♔f8 45.♖e3! ♖a7 46.♘c8 etc.

De una de mis propias partidas:

Aagaard-S.B.Hansen

Copenhague 1997

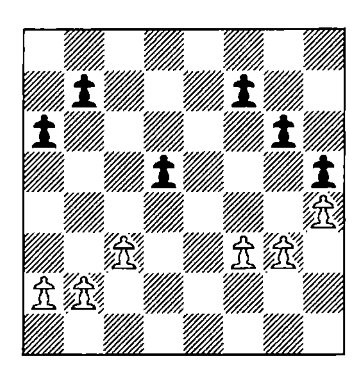


En esta posición el negro acaba de jugar 29...h5?!, con intención de generar contrajuego en el flanco de rey. Este movimiento no es bueno por dos motivos. El primero es que existe 30.♕d2!? con idea de 31.♕g5, demostrando cómo el abandono de la casilla

g5 provoca el debilitamiento de g7, poniendo en peligro al rey. Esto es una debilidad, por supuesto, sólo en vista del caballo tan bien situado en f5, y seguramente esta no es la peor contrapartida de 29...h5.

Un problema más importante a largo plazo es que el blanco será capaz de crear un peón pasado en el flanco de rey. Por lo tanto, realicé una jugada que, tras la partida, mi oponente criticó. Una jugada que él no comprendió. Aún así, como podremos ver, mi evaluación de la posición probablemente era correcta.

Decidí cambiar damas y entrar en un final, intuyendo la siguiente estructura de peones:



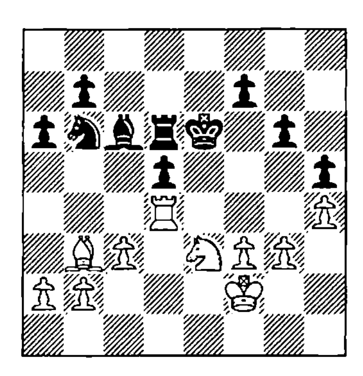
Aquí el blanco será capaz de crear una segunda debilidad en territorio enemigo cuando quiera, ya que tras g3-g4, o bien cambiará en h5 para dejar allí un peón débil, o conseguirá un peón pasado exterior, que, de hecho, contará como una debilidad. En realidad, creo que la regla sería más fácil de comprender si fuera llamada la *regla de las dos ventajas.* Aquí es muy importante que los alfiles que quedan en el tablero trabajen sobre las casillas blancas. Si fueran alfiles de casillas negras, el peón de h4 sería débil.

La idea de la regla de las dos debilidades es que, para que ganéis un final, vuestro oponente debe tener dos debilidades. He dicho que debería ser llamada la regla de las dos ventajas, porque tener un peón pasado o un rey activo también cuenta. De hecho, todo lo que pueda ser importante parece contar. Esto hace que la regla sea algo confusa, aunque tiene un gran uso práctico, a pesar de todo. Por supuesto que una debilidad a veces es suficiente, pero en la mayoría de los casos la estrategia correcta es inducir una segunda antes de lanzarse a explotar la primera.

30.♕d4! ♕xd4

El negro no tiene buenas casillas para la dama, por lo que la llegada del final es prácticamente inevitable.

31.♘xd4 ♗a4 32.♖c1 ♔f8 33.f3 ♘d7 34.♔f2 ♘c5 35.♗f1 ♗d7 36.♖xe8+ ♖xe8 37.♖d1 ♘a4 38.♖d2 g6 39.♗e2 ♘b6 40.h4 ♖e7 41.♗d3 ♔g7 42.♘c2 ♖e8 43.♘e3 ♗c6 44.♗e2 ♔f6 45.♖d4 ♔e6 46.♗d1 ♖d8 47.♗b3 ♖d6



Ahora el blanco ha dispuesto sus fuerzas de la mejor manera posible. El peón de d5 está bajo una presión considerable y el negro debe estar pendiente en todo momento de la ruptura c3-c4. Todo esto hace que sea el momento adecuado para crear una segunda debilidad, esta vez en el flanco de rey.

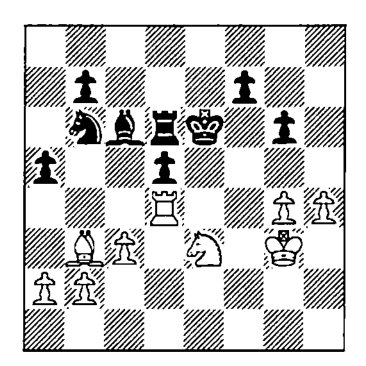
48.g4! hxg4 49.fxg4 a5

El negro está cansado de esperar y busca contrajuego activo. En la práctica esto supone una diferencia real, aunque no cambia la evaluación de la posición. Alterar el curso del juego es esencial para el negro.

50.♔g3!?

Permito al negro generar contrajuego en el flanco de dama al precio de un peón, pues no

creí que esto sería suficiente para contrarrestar las amenazas en el flanco de rey y en el centro.



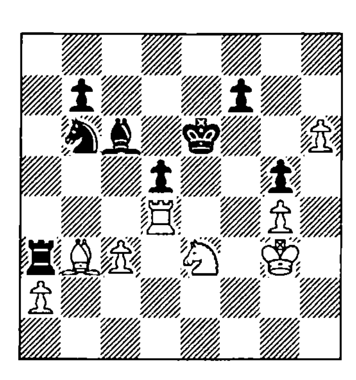
50...a4 51.♗c2 a3!?

De otro modo el peón «a» será débil tarde o temprano.

52.bxa3 ♖d8 53.♗b3 ♖a8 54.h5 ♖xa3 55.h6

Con la amenaza 56.g5! etc.

55...g5



56.♖d1?

No desperdicia toda la ventaja, pero pasa por alto una fácil victoria. Tras 56.♖b4! ♘d7 57.c4! el negro no dispone de buenas jugadas y se encuentra en una posición desesperada.

56...♖a8 57.♖f1 ♖h8 58.♘f5 ♗d7 59.♗c2 ♔e5 60.♖h1?

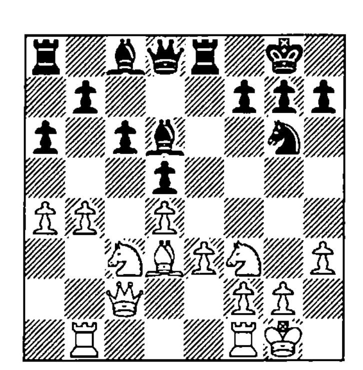
Otro error. Como muestra Donev, tras 60.♖e1+ ♔f6 61.♘g7! ♗e6 62.♘h5+ ♔e7 63.♖b1 ♘d7 64.h7 el blanco todavía dispone de una gran ventaja gracias a su peón pasado. Me parece que el negro tiene posibilidades de salvar la partida en este momento, pero aún así esta línea es el único camino para la victoria. La hubiera jugado si hubiera visto 61.♘g7!, obviamente.

60...♗xf5! 61.♗xf5 ♘a4 62.h7 ♘xc3 63.♔f3

[½-½]

Koneru-Ioseliani

India 2002



En esta posición, el blanco jugó la fuerte respuesta **16.♗f5!** y consiguió ventaja. Humpy Koneru escribe lo siguiente en *New In Chess: «Aunque todos los peones negros del flanco de dama están en casillas blancas, el alfil negro de casillas blancas es útil para proteger la debilidad potencial de c6»*. Esto tan simple es la lógica de la jugadora más fuerte de la India. De hecho, está en lo correcto y ganó la partida con comodidad.

VENTAJAS PERMANENTES vs TEMPORALES

¡Este título podría ser el tema de un libro entero! Aquí simplemente facilitaré un breve ejemplo de cómo estos dos tipos de ventajas

se contradicen entre ellas.

Boe-Aagaard

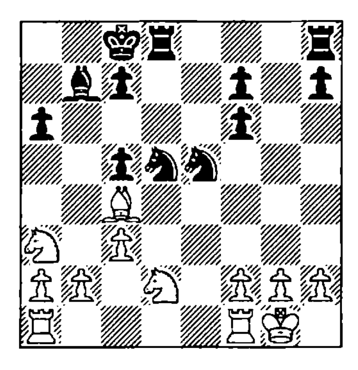
Dinamarca 1992

Apertura Escocesa

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♗c5 5.♗e3 ♕f6 6.c3 ♘ge7 7.♗c4 b6 8.0-0 ♗b7 9.♘b5 0-0-0 10.♗xc5 bxc5 11.♘d2 a6 12.♘a3 d5!?

Después de esta jugada, la estructura de peones negra en el flanco de dama está en ruinas, pero la ventaja de desarrollo también es importante.

13.exd5 ♘xd5 14.♕f3 ♘e5! 15.♕xf6 gxf6



El negro tiene seis (¡!) peones aislados, dos parejas de peones doblados y apenas algún cuadro negro y, aún así, puede que esté mejor. Las columnas abiertas no tienen valor a largo plazo, ni lo tiene la amenaza de ...♘f4, pero por el momento estos factores compensan las debilidades. De hecho es muy habitual que un jugador tenga ventajas a largo plazo y el otro ventajas a corto plazo. La partida acabó en tablas:

16.♗xd5 ♗xd5 17.f3 ♗xa2 18.♘e4 ♗e6 19.♘xc5 ♖d2 20.♖f2 ♖hd8 21.♖xd2 ♖xd2 22.♘b5 ♗h3

[½-½]

CAPITULO 9: EXPLOTACION DE LAS CASILLAS POR PARTE DE PIEZAS

En este capítulo presentaré algunas verdades elementales sobre el ajedrez posicional: aspectos de la partida en los que he visto fracasar de tanto en tanto a jugadores bastantes capaces.

No es mi intención proporcionar un cuadro completo, pues espero que muchos de los lectores ya entiendan la mayoría de estas cosas, pero dado que lo que se explica en este capítulo es esencial y son verdades indiscutibles, tengo la sensación de que todos deberíamos conocerlas. Por lo tanto, os ruego que continuéis leyendo aunque penséis que estoy insultando vuestra inteligencia.

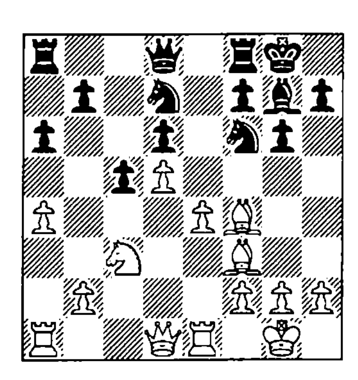
CABALLOS Y CASILLAS

El caballo es la más débil de las piezas pequeñas por un motivo concreto: no dispone de largo alcance. Dado que el control del centro es una de las partes importantes del ajedrez posicional se ha dicho que «los caballos en los rincones están tristes» porque sólo cuando un caballo está cerca del centro puede controlar casillas de esta transitada zona.

Otra característica del caballo, que le hace más débil que otras piezas, es su torpe movimiento (por supuesto, este es también su punto fuerte). Debido a la forma en que se mueve..., ¡nunca puede capturar una pieza que le está atacando! Esto le hace más vulnerable que el resto de las piezas y, por este motivo, el caballo normalmente necesita un punto fuerte fijo en el centro, desde donde pueda ejercer la máxima presión sobre la posición del oponente. Este tipo de casilla es ideal si está justo delante de los peones enemigos: de este modo el caballo puede usar el peón contrario como escudo para protegerse de torres y damas. Un buen ejemplo es el siguiente:

Mohr-Volokitin

Portoroz 2001



En esta posición el negro jugó:

13...♘e5!?

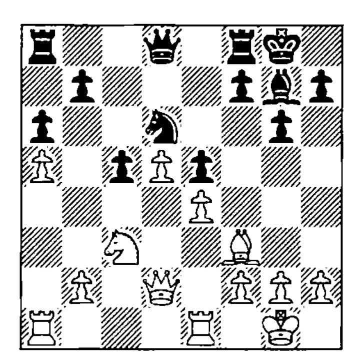
Esta jugada tiene sus cosas buenas y malas. Lo malo es que la gran diagonal queda cerrada para el alfil y el blanco consigue un peón pasado protegido en d5. Lo bueno es que el blanco tiene que entregar la pareja de alfiles (o perder un tiempo) y que la recientemente despejada casilla de d6 se convierte en un punto fuerte ideal para el caballo, como puede verse en el siguiente diagrama. No está claro cuáles de las cosas buenas o malas son más importantes en esta posición, incluso después de ver el resto de la partida.

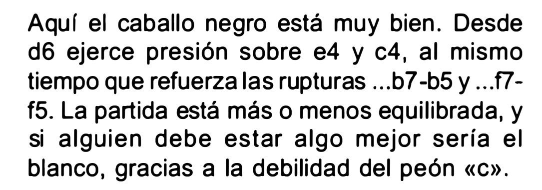
13...♛e7 era una jugada más tranquila.

14.♗xe5 dxe5 15.a5!

Una fuerte jugada posicional, destinada no tanto a evitar ...b7-b5 (lo que podría ser difícil de conseguir) sino más bien de cara a aislar al peón «c» del resto de peones del flanco de dama y, por lo tanto, hacer que sea débil.

15...♘e8 16.♛d2 ♘d6





Aquí el caballo negro está muy bien. Desde d6 ejerce presión sobre e4 y c4, al mismo tiempo que refuerza las rupturas ...b7-b5 y ...f7-f5. La partida está más o menos equilibrada, y si alguien debe estar algo mejor sería el blanco, gracias a la debilidad del peón «c».

17.♘a4 ♖c8 18.♖ac1 c4 19.♘b6 ♖c7 20.♕b4 f5 21.♘xc4 ♗h6 22.♘e3 ♖xc1 23.♖xc1 fxe4 24.♗g4 ♔h8 25.♗e6 ♕h4 26.g3 ♕d8 27.♖e1 ♖f3 28.♗g4 ♖f8 29.♗e6 ♖f3 30.♗g4 ♖f8

[½-½]

La casilla d6 era un buen punto fuerte para el caballo en esta partida, pero también podría decirse que estaba algo pasivo. Veamos el siguiente ejemplo.

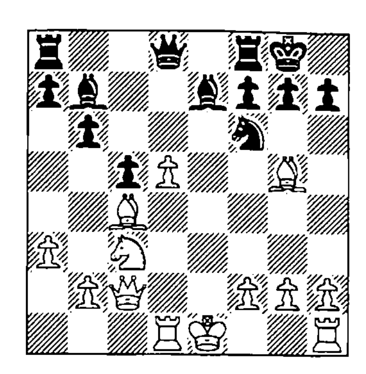
Wells-Aagaard

Copenhague 1996

Defensa India de Dama

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 b6 4.a3 ♗b7 5.♘c3 d5 6.♗g5 dxc4 7.e4 ♗e7 8.♕c2 ♘c6 9.♖d1 ♘a5 10.♘e5 0-0 11.♘xc4 ♘xc4 12.♗xc4 c5 13.d5 exd5 14.exd5

En su momento, esta fue una línea crítica de la India de Dama. Más tarde el blanco encontró formas más agresivas para jugar en esta posición, aunque tengo la sensación de que hay un equilibrio general.



En esta posición el negro podría jugar siguiendo ejemplos anteriores mediante 14...♘e8?!, la que creí que era la jugada correcta en los análisis post-mortem, pero tras 15.♗e3 ♘d6 16.♗d3 h6 17.0-0 no me gusta la posición negra. El problema es que ninguna de las piezas está suficientemente activa. El caballo queda muy estético en d6 pero, comparado con el ejemplo anterior, su influencia sobre e4 y f5 tiene poca importancia, mientras que la ausencia de peones en a6 y e5 hace más fácil para el blanco eliminar el caballo de d6 (y de este modo aumentar el valor de su peón pasado o como mínimo atar más las piezas negras al bloqueo del peón). De todos modos no es una posición muy prometedora. Pero..., ¿qué más se puede hacer?

14...♘g4 es una sugerencia de *Fritz*, pero tras 15.♗xe7 ♕xe7+ 16.♗e2 (16.♕e2 ♕h4 y el blanco tiene problemas para completar el desarrollo) 16...♕e5 el blanco dispone de 17.♕e4! con ventaja en el final gracias a su peón pasado. ♖al vez 16...♕h4!? sea mejor, pero sigo prefiriendo al blanco.

Creo que la jugada correcta debe ser 14...♘h5!, por ejemplo 15.♗e3 ♗d6 16.♘e4 (16.0-0? ♕h4 demuestra el principal inconveniente de las piezas desprotegidas: tienden a caerse del tablero...) 16...♘f6 17.♘xf6+ (17.♘xd6 ♕xd6 18.0-0 ♘xd5 no ofrece al blanco ninguna compensación) 17...♕xf6 18.0-0 ♖ad8 19.♖fe1 ♗e5 y el negro

se acerca a la igualdad. Como alternativa, tras 15.♗xe7 ♕xe7 16.♕e2 ♕h4 el blanco tiene problemas continuos con su desarrollo, y en caso de 16. ♘e2 ♖ad8 el negro puede devolver el caballo a una casilla tan atractiva como f6, desde donde presionará el peón «d».

La solución al problema es que el caballo está mejor situado en f6, y en algunas ocasiones en f4.

En la partida jugué de manera antiposicional.

14...♗d6? 15.♗e2!

Una verdadera jugada de gran maestro por parte de mi oponente, que es gran maestro. Ahora la clavada y el fuerte peón «d» se convierten en lo más importante de la posición. Además, el alfil encuentra una casilla mejor que c4.

15.0-0? ♗xh2+! y el negro gana un peón, era mi ingenua amenaza.

15...♗e5 16.0-0 a6 17.♘e4 ♗c8 18.d6 ♖a7 19.♘xc5 ♗xb2 20.♘e4 ♖e8 21.♕xb2 ♖xe4 22.♗e3 ♘d7 23.♗f3 ♖e5 24.♗d4 ♖b5 25.♕e2 ♘c5 26.♗c6 ♖a5 27.♖fe1 ♘e6 28.♕e3 ♕xd6 29.♗xb6 ♕xc6 30.♖d8+ ♘f8 31.♕e8 ♕xe8 32.♖exe8 h6

Aquí sucedió algo divertido. Mi rival sólo disponía de 10 segundos para llegar a la jugada 40 y, al intentar hacer su jugada, tiró su torre en mi regazo. Cuando intenté dársela ya se había levantado, dispuesto a buscar su pieza. Tras la partida me dijo que el fair play que había demostrado no era muy habitual en los torneos abiertos en el circuito europeo.

33.♖xf8+ ♔h7 34.♗xa5

[1 :0]

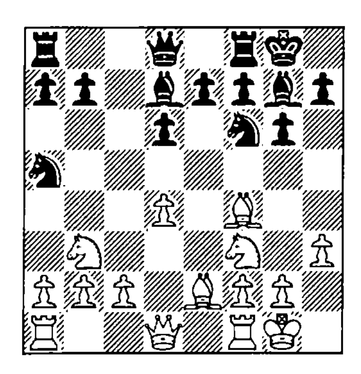
Finalmente, pensando en los caballos, hay un pequeño ejercicio sobre el tema. ¿Qué debería jugar el negro tras los siguientes movimientos?

Fägerstrom-Aagaard

Suecia 2002

Sistema Londres

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.♗f4 ♗g7 4.e3 d6 5.♗c4 ♘c6 6.0-0-0-0 7.h3 ♗d7 8.♘bd2 ♘a5 9.♗e2 c5 10 ♘b3 cxd4 11. exd4



Juegan las negras

Por supuesto, la solución es tomar las casillas blancas del centro.

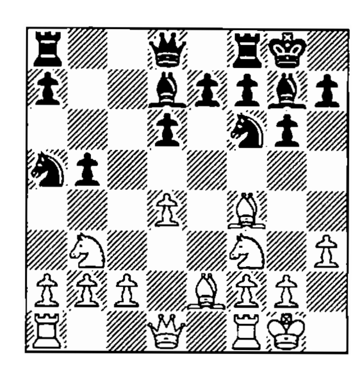
El caballo de f6 podría estar mejor situado, porque ahí dificulta el control del alfil sobre el centro, al mismo tiempo que no tiene suficiente influencia por sí mismo. Evidentemente, la mejor casilla es d5.

El otro caballo negro desearía estar en c4.

Por lo tanto, algunos de mis jóvenes alumnos eligieron 11...♖c8, jugada que es muy lógica. Pero tras 12.♘xa5 ♕xa5 13.c4 la posición parece ser un poco mejor para el blanco.

La jugada correcta debe ser:

11...b5!



El negro tiene una posición cómoda y será capaz de usar la casilla de d5 tanto para el caballo como para el alfil (como sucedió en la partida). Un comentario curioso es que tras 12.♛d2 ♘c4 13.♗xc4 bxc4 14.♘a5 el negro puede explotar la casilla d5 al máximo con 14...c3!, ganando inmediatamente.

Uno de mis alumnos sugirió 11...♘d5 12.♗h2 b5 razonando que a 11...b5 el blanco tendría la posibilidad de 12.d5!?. Estoy de acuerdo en que podría ser posible, pero la apertura de la gran diagonal para el alfil de g7 compensa la pérdida de la casilla d5. Y el peón de d5 parece también algo débil. Una vez más, ventajas e inconvenientes. Prefiero 11...b5 ya que el blanco necesita preocuparse del alfil desprotegido de f4 y posiblemente deberá perder un tiempo. Alexander prefirió 11...♘d5. El ajedrez posicional consiste en evaluar pros y contras: no siempre llegamos a las mismas conclusiones y no siempre estaremos de acuerdo en que uno esté bien y el otro mal.

La partida continuó **12.♘xa5 ♛xa5 13.♖e1** con una compleja lucha por delante.

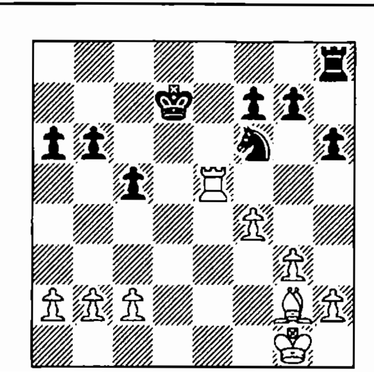
ALFILES: LOS ARQUEROS DEL TABLERO

Mientras que los caballos tienen que acercarse a sus víctimas para poder atacarlas, los alfiles tienen un gran poder a larga distancia. Y como se mueven diagonalmente por el tablero, pueden ser comparados a los arqueros en las batallas medievales, disparando a los enemigos al mismo tiempo que se mantienen lejos de su alcance. Los alfiles son inferiores que los caballos si sólo hay peones en un flanco o si la posición está cerrada. Esto es así porque entonces su largo alcance no sirve para nada. Aún así, en posiciones abiertas con peones en ambos flancos, los alfiles son generalmente superiores a los caballos gracias a su habilidad para dirigir su atención de un lado al otro del tablero, e incluso influir en ambos al mismo tiempo.

En la siguiente posición, el alfil blanco es muy fuerte.

Fischer-Taimanov

Vancouver 1971



Después de este final Taimanov escribió: «*Tal y como se desarrolló la partida me sentí como el Dr. Watson, que sólo podía continuar jugando y contemplar los recursos e imaginación del gran Sherlock Holmes.*»

25.♗f1!

Obligando al negro a jugar ...a6-a5. Por supuesto, al blanco le gustaría que las negras pusieran sus peones del flanco de dama en casillas blancas, de modo que el alfil pudiera atacarlos.

25...a5 26.♗c4 ♖f8 27.♔g2 ♔d6 28.♔f3 ♘d7 29.♖e3 ♘b8 30.♖d3+ ♔c7 31.c3 ♘c6 32.♖e3 ♔d6

Si el negro intenta hacer algo con sus peones mediante 32...a4 sólo conseguirá tener una nueva debilidad en a4 tras 33. a3! Etc.

33.a4!

Al alfil realmente le encanta su posición fuerte en c4, y con la textual Fischer se asegura que el caballo no pueda inquietar al alfil. El peón puede estar en una casilla blanca, pero el factor más importante es que el resto de peones está en casillas negras.

33...♘e7 34.h3 ♘c6 35.h4 h5

Era muy incómodo permitir al blanco que jugara h4-h5 y g3-g4-g5, pero ahora el blanco obligará al negro a poner sus peones del flanco de rey en casillas blancas. Creo que en ambos casos el negro pierde la partida.

36.♖d3+ ♔c7 37.♖d5! f5

37...♖h8 38.♖g5 y el blanco gana. El negro no tiene forma de evitar el debilitamiento de la posición.

38.♖d2 ♖f6 39.♖e2 ♔d7 40.♖e3 g6

Tarde o temprano esto tenía que jugarse.

41.♗b5 ♖d6 42.♔e2 ♔d8?

Considerado un error decisivo, pero dudo que el negro hubiera sido capaz de aguantar la presión durante largo tiempo. Incluso a nivel teorético.

43.♖d3!

Fischer ejecuta el plan ganador. El alfil domina al caballo.

43...♔c7 44.♖xd6 ♔xd6 45.♔d3 ♘e7 46.♗e8 ♔d5 47.♗f7+

El alfil tiene la habilidad de perder un tiempo, algo que el caballo no puede hacer. Aquí el blanco se beneficia de esto para penetrar con su rey.

47...♔d6 48.♔c4 ♔c6 49.♗e8+ ♔b7 50.♔b5 ♘c8 51.♗c6+ ♔c7 52.♗d5 ♘e7 53.♗f7 ♔b7 54.♗b3

Fischer conoce el viejo truco ruso de demostrar quién manda a través de la repetición de la posición durante unas jugadas.

54...♔a7 55.♗d1 ♔b7 56.♗f3+ ♔c7 57.♔a6 ♘c8 58.♗d5 ♘e7 59.♗c4 ♘c6 60.♗f7 ♘e7 61.♗e8

El negro está en zugzwang. Ahora tiene que ganar una pieza. Por desgracia para él, eso le hace perder la partida.

61...♔d8 62.♗xg6 ♘xg6 63.♔xb6 ♔d7 64.♔xc5 ♘e7

Esta es otra situación en la que el alfil es más útil, porque el caballo puede bloquear varios peones pero lo hace de una forma poco flexible.

65.b4 axb4 66.cxb4 ♘c8 67.a5 ♘d6 68.b5 ♘e4+ 69.♔b6 ♔c8 70.♔c6 ♔b8 71.b6

[1:0]

Cuando me refiero a los caballos como caballería, a los alfiles como arqueros, a las torres como cañones y a las damas como magas es por un motivo. Entendiendo las piezas en este sentido, me resulta más fácil hacerles justicia. Para los niños en particular, estas comparaciones son muy didácticas.

PIEZAS MAYORES: GRANDES PODERES – GRANDES RESPONSABILIDADES

Caballos y alfiles son normalmente las piezas más importantes en el medio juego. El motivo es simple: las torres y las damas son más susceptibles de recibir el ataque de las piezas pequeñas. Por supuesto que se dan cosas como sacrificios de torres, de calidad o de dama, y demás. Pero también encontramos errores garrafales y piezas atrapadas (clavadas, tenedores y otros desastres). Las piezas mayores son especies caballerescas, pero frágiles.

Cuantas menos piezas haya en el tablero, más casillas habrá disponibles para las piezas pesadas y, en consecuencia, su fuerza aumenta con cada cambio.

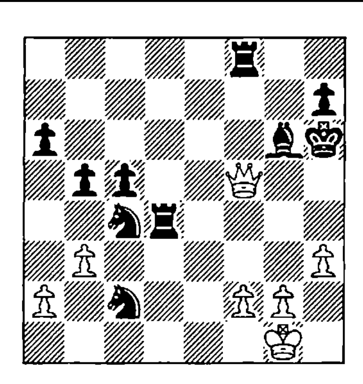
Esto dice la teoría, al menos. Con muchas piezas sobre el tablero, caballos y alfiles son capaces de acosar a torres y damas de un modo que hace que busquen refugio detrás de los peones o seres menores. A menudo, las piezas mayores permanecen con su espalda pegada a la muralla y escasamente muestran su fuerza mientras permiten que las jóvenes e incansables luchen en la batalla del centro. ¿Cuándo visteis por última vez una combinación en la que sólo quedó una pieza mayor sobre el tablero? Las propiedades tácticas pertenecen, hasta cierto punto, a las piezas pequeñas, mientras que las piezas mayores reviven cuando ya se ha vertido mucha sangre sobre el tablero.

Aún así, hay una situación en la que las piezas grandes aparecen en el medio juego. Esto sucede cuando tienes torre por dos piezas o dama por tres piezas, *y las piezas pequeñas están mal coordinadas.*

Tal, en particular, era magnífico usando piezas pesadas contra piezas pequeñas. La siguiente posición es probablemente el ejemplo más extremo de compensación por una pieza pesada.

Tal-Panno

Portoroz 1958



El blanco está a punto de recuperar algo de material, pero apenas es suficiente. Y por encima de todo, el negro ha conseguido un peón pasado en la columna «c». Pero hay otros factores que también son significativos. El rey negro tiene problemas, el peón de a6 está a punto de caer y el blanco también tiene un peón pasado. Aún así, sin su suprema capacidad para entender las piezas mayores, Tal no hubiera entrado en este final, y el mundo hubiera perdido una obra de arte. El blanco consiguió ganar tras:

30.♕xf8+ ♔g5 31.bxc4 bxc4 32.g3 ♗e4 33.h4+ ♔g4 34.♔h2 ♗f5 35.♕f6 h6 36.♕e5 ♖e4 37.♕g7+ ♔f3 38.♕c3+ ♘e3 39.♔g1 ♗g4 40.fxe3 h5 41.♕e1 ♖xe3?

Tal escribe lo siguiente en el que Murray Chandler y otros han considerado el mejor libro jamás publicado: «*Agotado por la lucha, Panno comete un error. 41...♖e6 hubiera conseguido tablas rápidamente ya que 42.e4 no lleva a ningún sitio tras 42...c3. Ahora el blanco tiene posibilidades reales de ganar.*» El libro es, por supuesto, *The Life and Games of Mikhail Tal.* Personalmente prefiero el Manual de Finales de Mark Dvoretsky, que ha sido publicado muy recientemente.

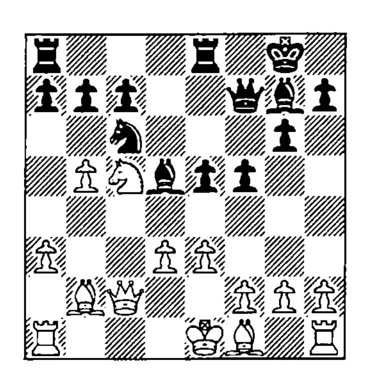
42.♕f1+ ♔e4 43.♕xc4+ ♔f3 44.♕f1+ ♔e4 45.♕xa6 ♔d4 46.♕d6+ ♔c4 47.a4 ♖e1+ 48.♔f2 ♖e2+ 49.♔f1 ♖a2 50.♕a6+ ♔d4 51.a5 c4 52.♕b6+ ♔d5 53.a6 ♖a1+ 54.♔f2 c3 55.a7 c2 56.♕b3+ ♔d6 57.♕d3+

[1:0]

El siguiente ejemplo de una torre dominando a dos piezas pequeñas podría haber sido jugado por el propio Tal, pero, en su lugar, fue jugado por el mejor ajedrecista de nuestro tiempo. La pregunta es: ¿hubiera jugado así si no hubiera conocido las partidas de Tal? Nunca lo sabremos, pero está claro que fue más fácil conocer estos desequilibrios de material después de estudiar las partidas de Tal.

Van Wely-Kasparov

Tilburg 1997



El blanco ha jugado una Siciliana con los colores cambiados y ha cometido un error al no desarrollar las piezas adecuadamente. Por supuesto, el negro no se lo ha puesto fácil tampoco, y ahora Kasparov toma la iniciativa mediante un clásico sacrificio de pieza que no es muy difícil de calcular.

15...♘d4! 16.exd4

16.♕c1 b6 no mejora la situación del blanco, por lo que el sacrificio debe ser aceptado.

16...exd4+ 17.♗e2

17.♔d1? pierde ante 17...b6 y 17.♔d2 b6 no supone ninguna diferencia ya que ...♗h6+ está al llegar.

17...♗xg2 18.0-0-0

Gracias a ...♗f3 no hay alternativas.

18...♗xh1 19.♖xh1

Esta posición era fácil de prever, pero evaluarla ya es otra cosa. Con la siguiente secuencia de movimientos, Kasparov se asegura que continúa esta superior –ligeramente- coordinación, y que la ventaja de desarrollo se mantiene durante el final.

19...♕d5! 20.♖e1

Si 20.♖g1? ♖xe2! etc.

20...♖e5!

La torre de dama es la pieza peor situada, y pronto estará participando en la partida. El blanco continúa la retirada, quedando mal coordinado.

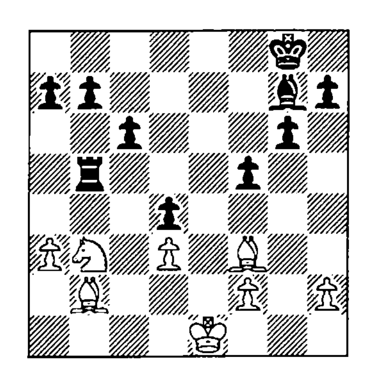
21.♕b3

También es posible 21.♘b3, tras lo cual tras 21...♖ae8 (21...♖e7!, como sugiere Winants, es quizá un camino más seguro para conseguir ventaja) 22.♗xd4 ♖xe2 23.♖xe2 ♖xe2 24.♕xe2 ♕xb3 25.♗xg7 ♔xg7 el negro dispone de un final mucho mejor en vista de su peón de ventaja y las debilidades del blanco. Aún así, el blanco tiene algunas posibilidades de tablas después de 26.♕e7+ ♕f7 27.♕d8!.

21...♕xb3 22.♘xb3 ♖ae8! 23.♔d1

23.♘xd4 ♖5e7 24.♔d2 ♖d7 y todas las piezas blancas, insuficientemente protegidas, ya no pueden resistir.

23...♖xb5 24.♗f3 ♖xe1+ 25.♔xe1 c6!



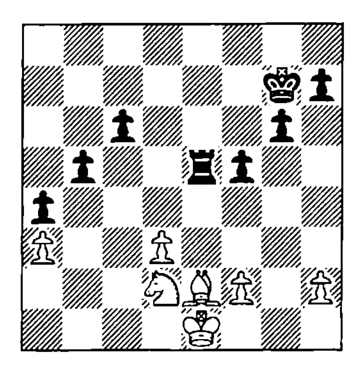
Control. Si la torre no puede controlar las piezas pequeñas, acabará siendo desbordada.

26.♗d1 a5! 27.♗xd4 a4 28.♗xg7 ♔xg7

Parecía que el cambio podría beneficiar al

blanco dado que dos contra uno es mejor que tres contra dos, pero el cambio de alfiles aumenta el número de casillas a las que la torre puede ir sin peligro, así como también marca los peones de a3 y h2 como debilidades. Un aspecto importante aquí es que las piezas pequeñas tienen dificultades para luchar contra una torre y un peón pasado en el borde del tablero. No es ninguna sorpresa que Kasparov use este tema del desequilibrio material para ganar la partida.

29.♘d2 ♖e5+ 30.♗e2 b5



A nivel de material, la posición está bastante igualada. Seguramente, torre y peón no es suficiente a cambio de dos piezas pequeñas, mientras que torre y dos peones es ligeramente mejor. Aquí no hay duda. El caballo blanco no puede encontrar ningún punto fuerte, el alfil no puede disponer de alcance suficiente y los peones blancos están divididos. Las fuerzas oscuras han ganado la batalla de la Tierra Media...

31.♔d1 ♖d5 32.♔c2 g5 33.♗f3 ♖d6 34.h3 ♔g6 35.♘b1 h5 36.♘c3 g4 37.♗g2 ♔f6

El rey negro se dirige al centro. La jugada del texto permite al blanco cambiar peones de «h» y liberar a su alfil de su obligación, pero el punto de entrada de h2 para la torre compensa este hecho.

38.hxg4 hxg4 39.d4 ♔g5 40.♔d3 ♖h6 41.♔e2 f4 42.♗e4 ♖h3!

Una vez más, control. El negro gana en ambos flancos.

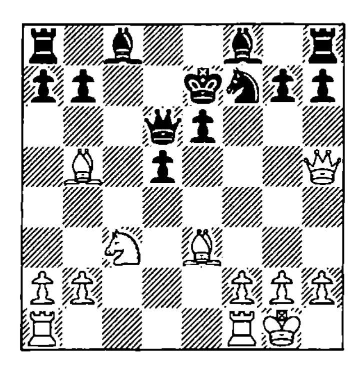
43.♔d2 ♖h2 44.♔e1 g3 45.fxg3 fxg3 46.♔f1 ♖f2+ 47.♔g1 b4! 48.axb4 a3 49.d5 ♔f4! 50.♗g6 cxd5 51.♘xd5+ ♔g5

[0:1]

Si 52.♗b1 ♖b2 53.♘c3 ♖xb1+! 54.♘xb1 a2 etc.

EL REY Y EL DERECHO A ENROCARSE

Para muchos jugadores la pérdida de la posibilidad de enrocarse es, en sí misma, causa de preocupación. Si os encontráis en una situación como la de abajo (extraída de una celada de apertura) lo entenderéis fácilmente:



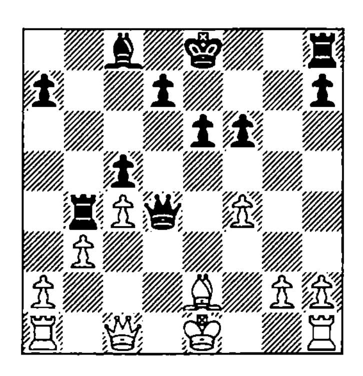
Aquí el negro tiene graves problemas, aunque actualmente no hay amenazas directas contra el rey. ¡Pero llegarán!.

Los peones centrales ofrecen poca ayuda ya que el factor clave en este tipo de posiciones es *cuántas piezas hay atacando en comparación a cuántas piezas hay defendiendo*. Será muy difícil para el negro sacar las piezas de los dos rincones, porque al mismo tiempo debe preocuparse de la seguridad de su rey. Incluso un programa materialista como *Fritz* da ventaja ganadora para el blanco.

Pero comparémoslo con la siguiente posición.

Hartvig-Raetsky

Tåstrup 2002



En esta posición el blanco rápidamente jugó:

19.♗h5+?

Quitando al negro la posibilidad de enrocarse. Pero antes de hacer esto debería haberse preguntado si esto le beneficiaría. De hecho parece que el negro quería poner su alfil en a6 y su torre en b8 y esto se consigue una jugada antes después de este jaque. Comparado con el anterior ejemplo, las piezas del blanco no están preparadas para asaltar al rey enemigo. Y probablemente el rey hubiera ido a e7 igualmente, dado que esta casilla es más segura que g8. Sea como sea, el blanco debería haber jugado 19. ♗f3, con posición ligeramente inferior. Ahora la partida acabó rápidamente.

19...♔e7 20.♗f3 a5 21.♖b1 ♗a6 22.♔e2 ♖hb8 23.♕c2

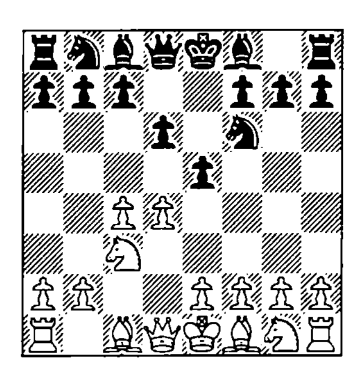
Tras 23.♖d1 ♖xc4 24.bxc4 ♗xc4+ 25.♔e1 ♖xb1 el negro también gana.

23...♗xc4+! 24.bxc4 ♖b2

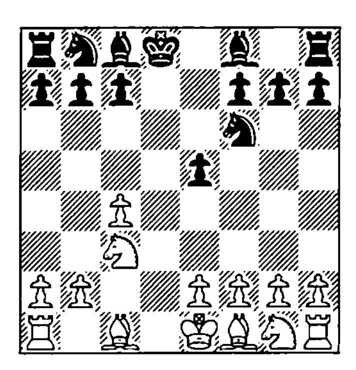
[0:1]

El negro gana la dama. Tras la partida, éste no estaba descontento por el tiempo que le había regalado su oponente para poder llevar a cabo su plan.

La «superstición» de muchos jugadores en relación al derecho a enrocarse queda bien ilustrado en el siguiente ejemplo.



En esta conocida posición, la teoría de aperturas considera que 4.♘f3 es la mejor forma de luchar por la ventaja. Conozco a muchos jugadores de club que se quedarían sorprendidos pensando que con 3...e5 (después de 1.d4 ♘f6 2.c4 d6 3.♘c3) el negro se ha vuelto loco. Pero tras 4.dxe5 dxe5 5.♕xd8+ ♔xd8 el negro no tiene problemas con su rey.



El rey negro está en la columna «d», pero tras ...c7-c6 y ...♔c7 estará perfectamente a salvo. Esto no significa que perder la posibilidad de enrocarse para entrar en un final está siempre justificado. Significa que cuando podáis quitarle la posibilidad de enrocar a vuestro oponente, u os estén amenazando quitaros la vuestra, debéis pensar quién sale beneficiado con esto, más que dar las cosas por supuestas.

CAPITULO 10: EJERCICIOS POSICIONALES

Todos estos ejercicios posicionales están extraídos del programa de entrenamiento por email que llevé a cabo durante el 2002.

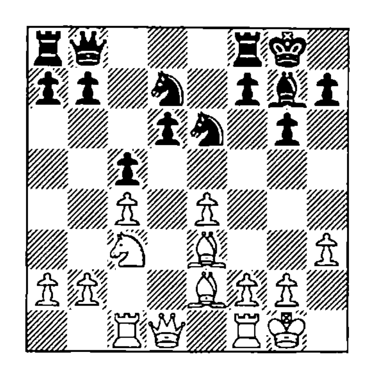
Os recomendaría que dedicárais entre 15 y 20 minutos a resolver cada ejercicio. Utilizad un reloj de ajedrez si os hace sentir más cómodos.

La idea de los ejercicios no es adivinar la mejor jugada, sino encontrarla y, en consecuencia, descubrir el plan que se esconde detrás.

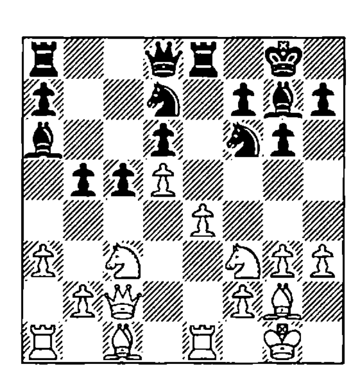
Resolver todos los ejercicios y comparar las soluciones os supondrá una lección de ajedrez posicional que es más valiosa que cualquier otra que os pudiera proponer. La solución, y no es ninguna sorpresa, tiende a ser un reflejo de los capítulos anteriores. Para comprender perfectamente todo lo que encontraréis a continuación sería una buena idea que os los leyérais, si es que todavía no habéis tenido tiempo.

En todos estos ejercicios tengo una idea clara de cuál es la mejor jugada. He invertido una considerable cantidad de tiempo en estas posiciones y las he comprobado con una media de 5-10 alumnos y participantes en mi programa por email.

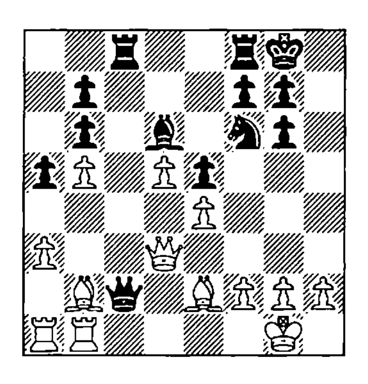
En el 95% de los casos mis propias investigaciones y las de mis alumnos y participantes han validado la decisión y comentarios de los ajedrecistas de talla mundial que jugaron estas posiciones. Comparado con la mayoría de libros orientados al juego posicional, esto me ha dado la oportunidad de entender qué ejercicios funcionaban y cuáles no. Espero que paséis unas horas agradables y educativas con estos ejercicios.



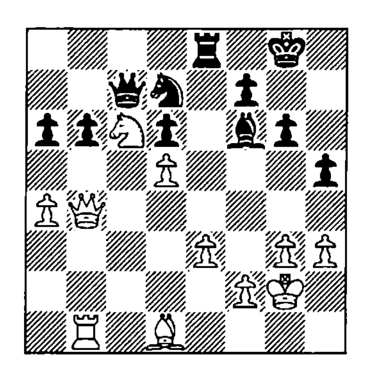
Ejercicio 1: Juegan las Blancas



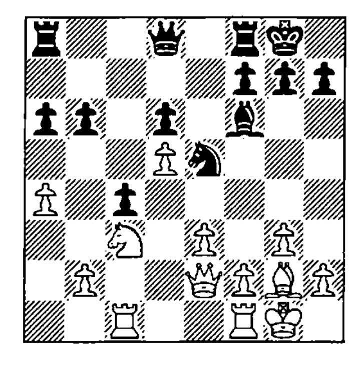
Ejercicio 2: Juegan las Negras



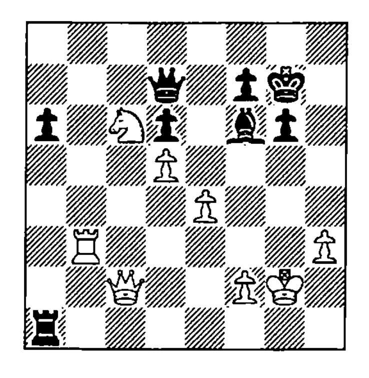
Ejercicio 3: Juegan las Negras



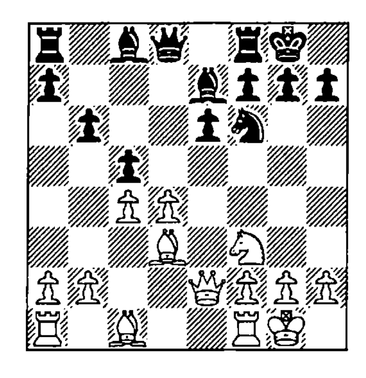
Ejercicio 4: Juegan las Blancas



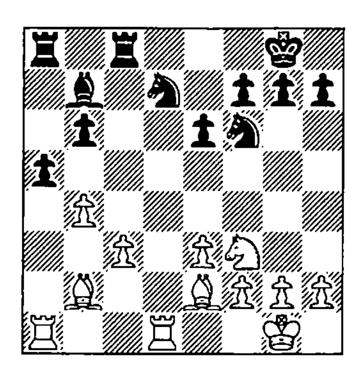
Ejercicio 7: Juegan las Blancas



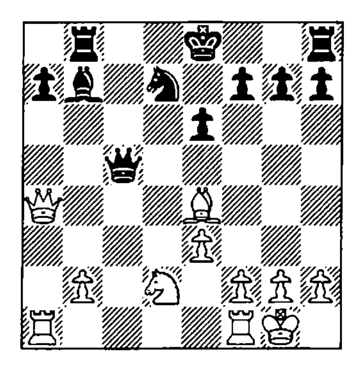
Ejercicio 5: Juegan las Blancas



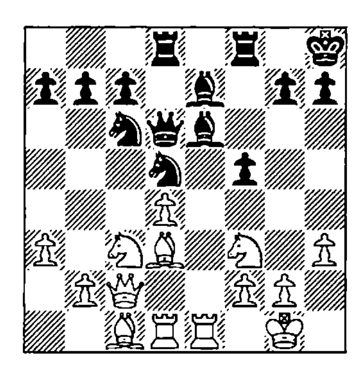
Ejercicio 8: Juegan las Blancas



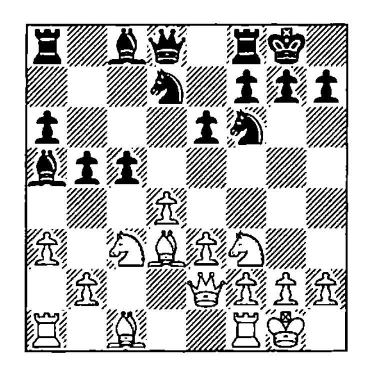
Ejercicio 6: Juegan las Blancas



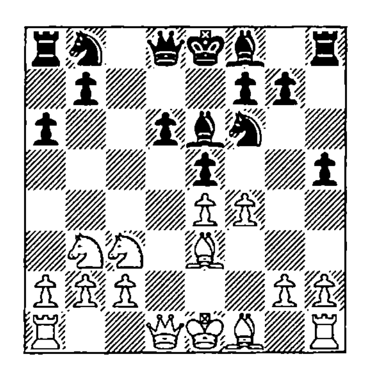
Ejercicio 9: Juegan las Negras



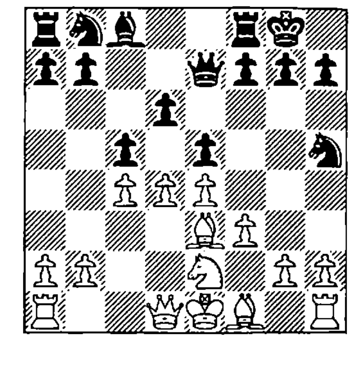
Ejercicio 10: Juegan las Blancas



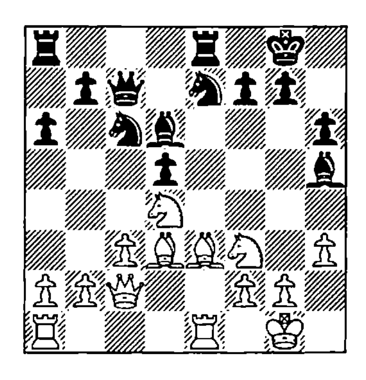
Ejercicio 11: Juegan las Blancas



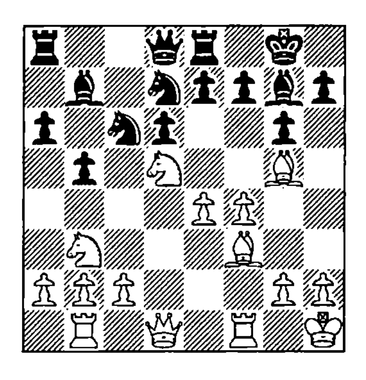
Ejercicio 12: Juegan las Negras



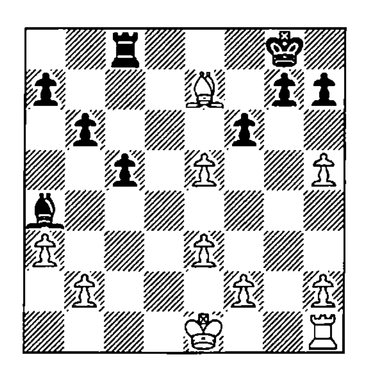
Ejercicio 13: Juegan las Blancas



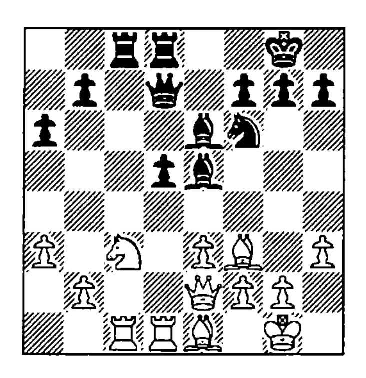
Ejercicio 14: Juegan las Blancas



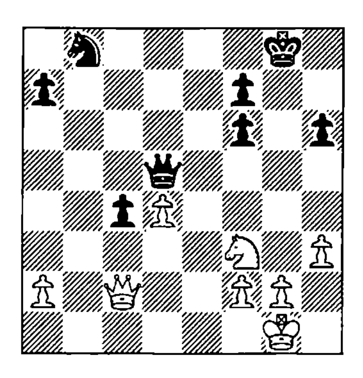
Ejercicio 15: Juegan las Negras



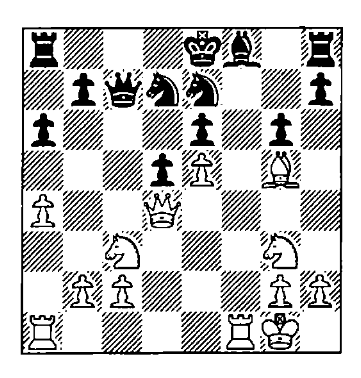
Ejercicio 16: Juegan las Blancas



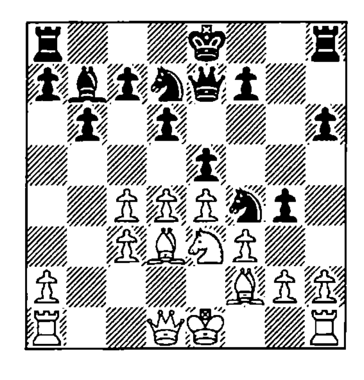
Ejercicio 17: Juegan las Negras



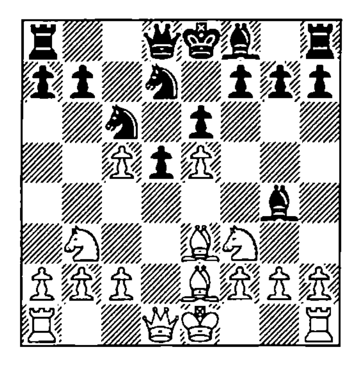
Ejercicio 18: Juegan las Blancas



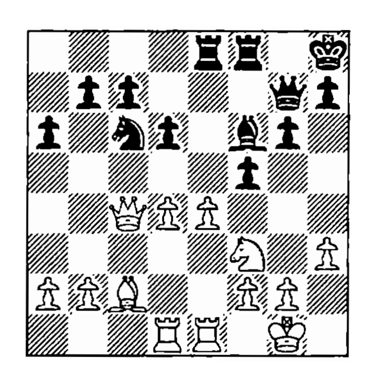
Ejercicio 19: Juegan las Negras



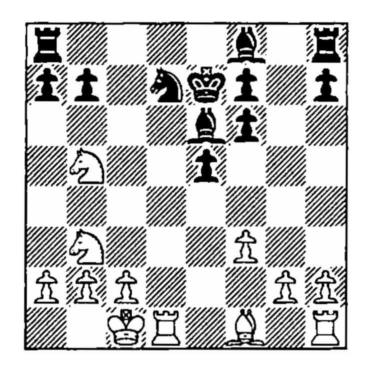
Ejercicio 20: Juegan las Blancas



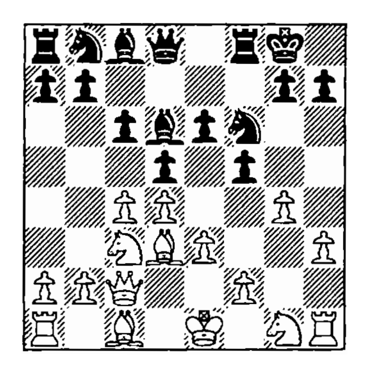
Ejercicio 21: Juegan las Blancas



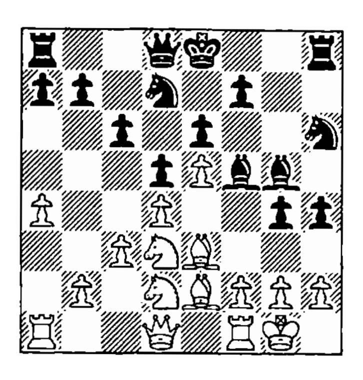
Ejercicio 22: Juegan las Blancas



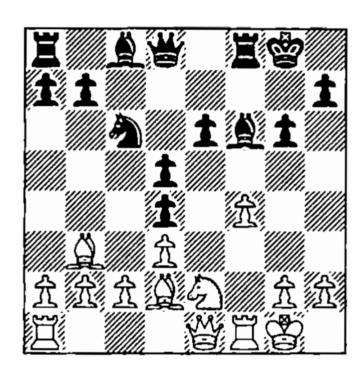
Ejercicio 23: Juegan las Blancas



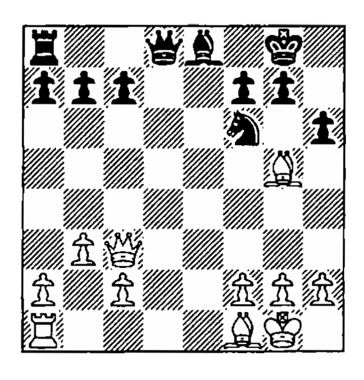
Ejercicio 24: Juegan las Negras



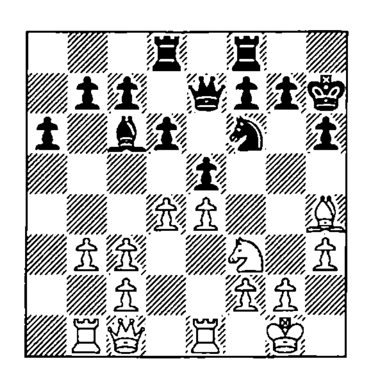
Ejercicio 25: Juegan las Blancas



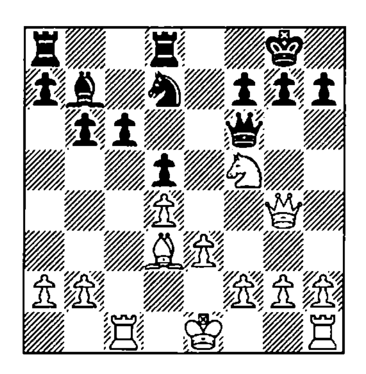
Ejercicio 26: Juegan las Blancas



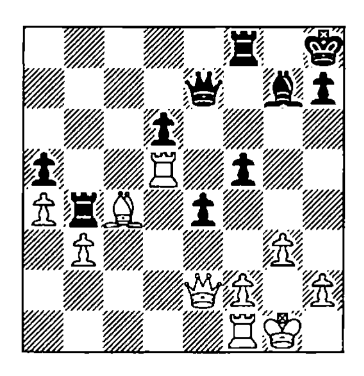
Ejercicio 27: Juegan las Blancas



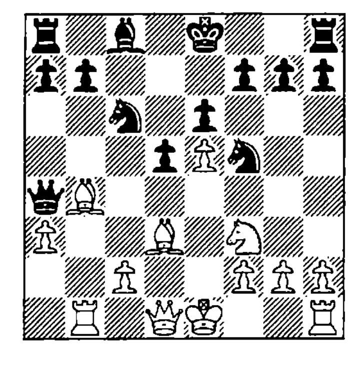
Ejercicio 28: Juegan las Blancas



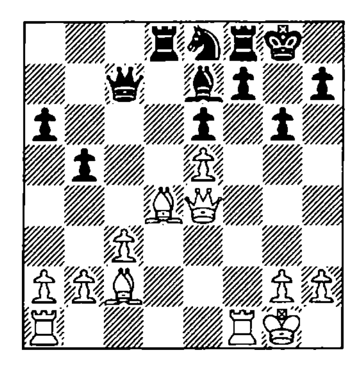
Ejercicio 29: Juegan las Blancas



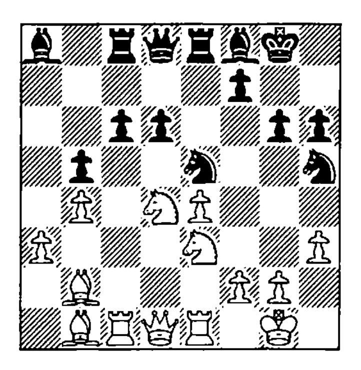
Ejercicio 30: Juegan las Blancas



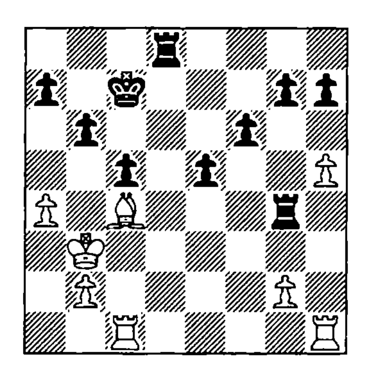
Ejercicio 31: Juegan las Blancas



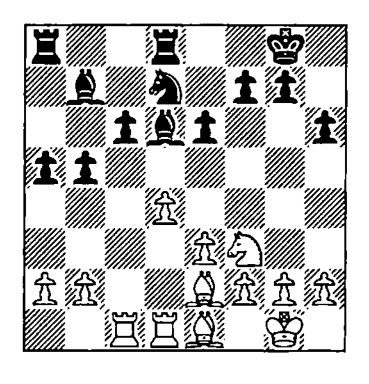
Ejercicio 32: Juegan las Blancas



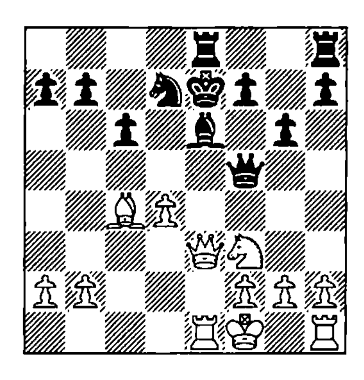
Ejercicio 33: Juegan las Blancas



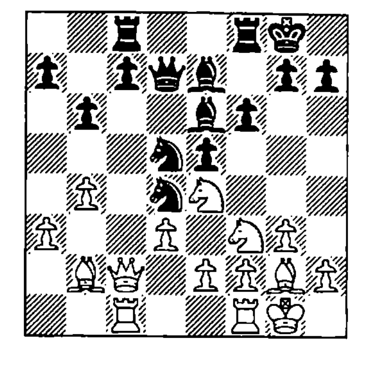
Ejercicio 34: Juegan las Blancas



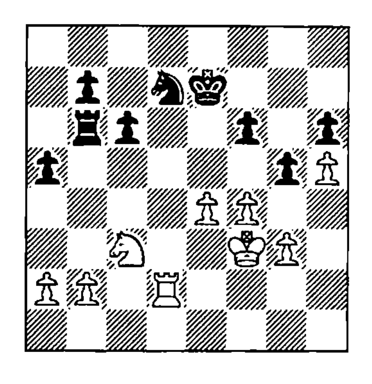
Ejercicio 35: Juegan las Blancas



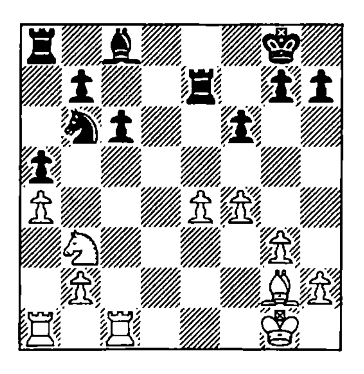
Ejercicio 36: Juegan las Blancas



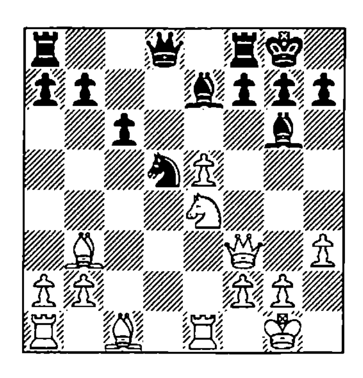
Ejercicio 37: Juegan las Blancas



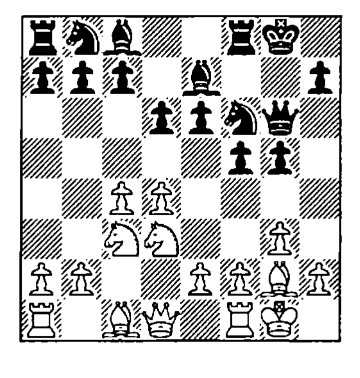
Ejercicio 38: Juegan las Blancas



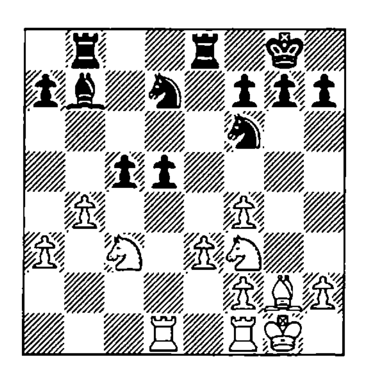
Ejercicio 39: Juegan las Blancas



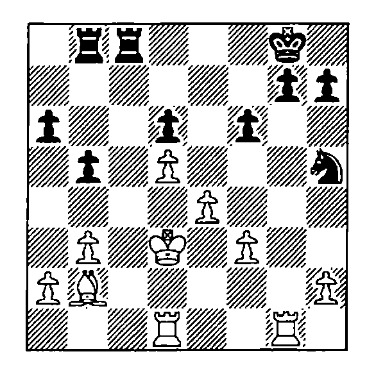
Ejercicio 40: Juegan las Blancas



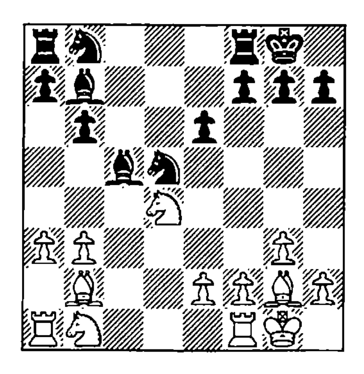
Ejercicio 43: Juegan las Blancas



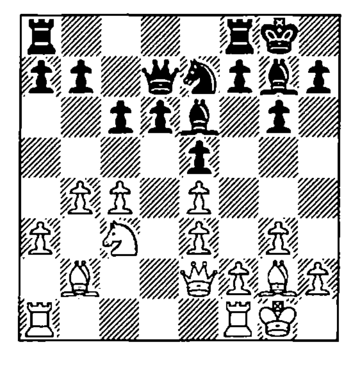
Ejercicio 41: Juegan las Negras



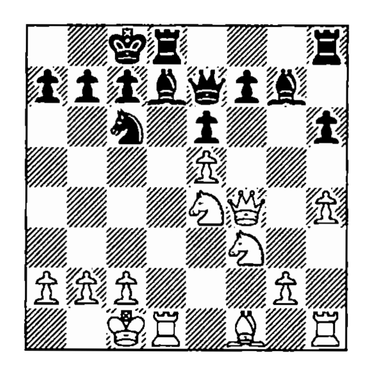
Ejercicio 44: Juegan las Blancas



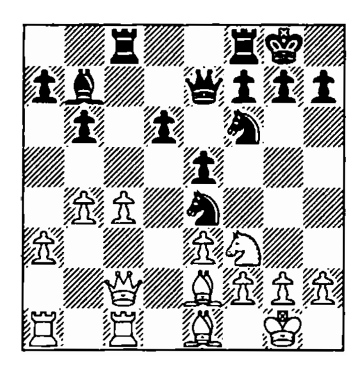
Ejercicio 42: Juegan las Blancas



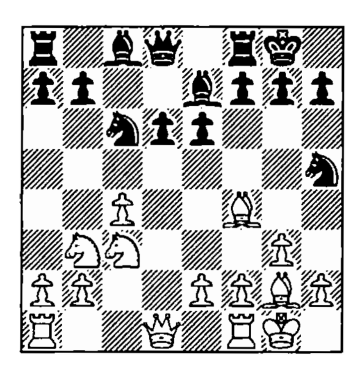
Ejercicio 45: Juegan las Negras



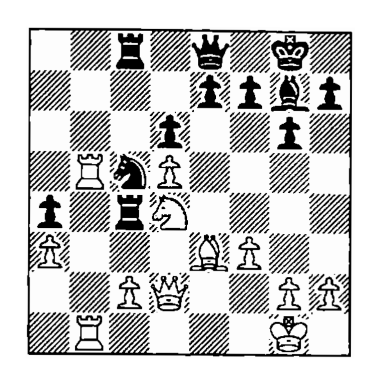
Ejercicio 46: Juegan las Negras



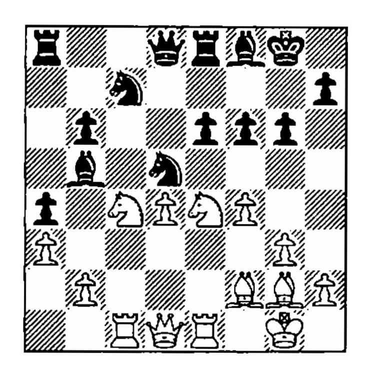
Ejercicio 47: Juegan las Negras



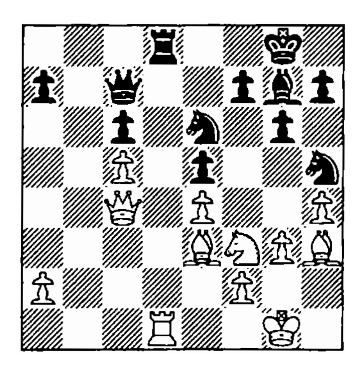
Ejercicio 48: Juegan las Blancas



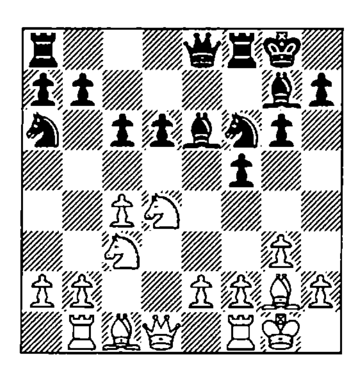
Ejercicio 49: Juegan las Negras



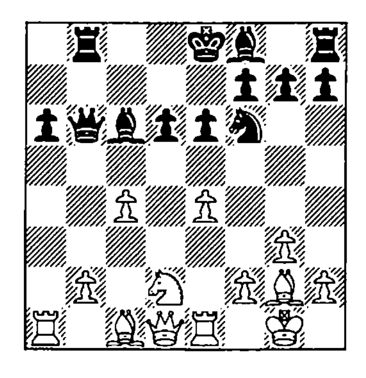
Ejercicio 50: Juegan las Blancas



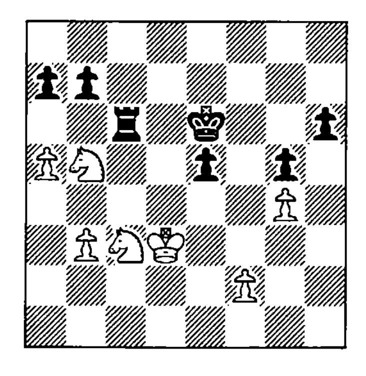
Ejercicio 51: Juegan las Blancas



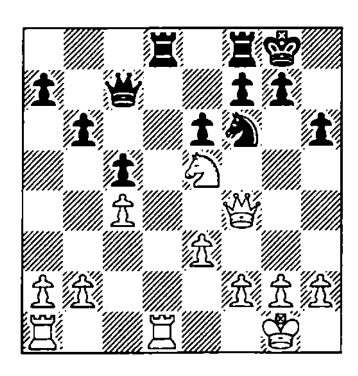
Ejercicio 52: Juegan las Blancas



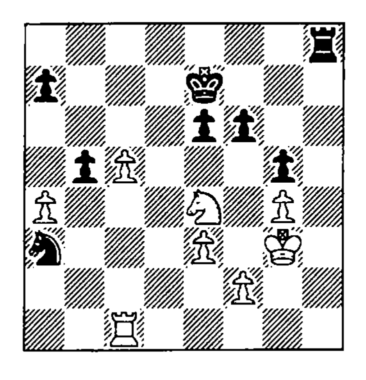
Ejercicio 53: Juegan las Blancas



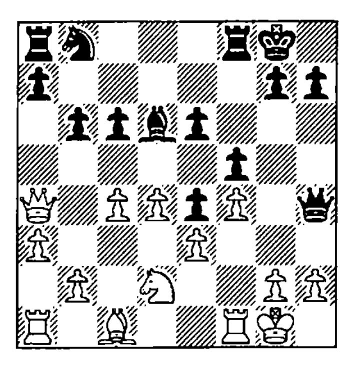
Ejercicio 54: Juegan las Blancas



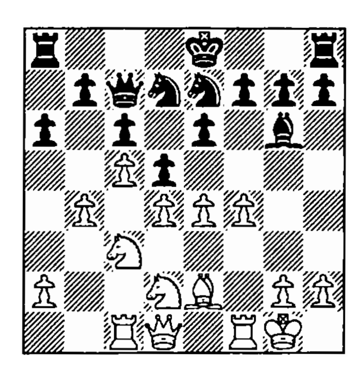
Ejercicio 55: Juegan las Blancas



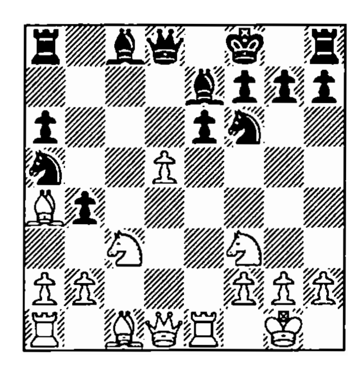
Ejercicio 56: Juegan las Blancas



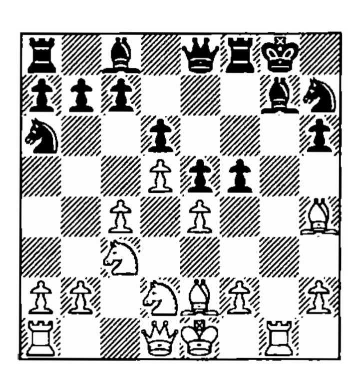
Ejercicio 57: Juegan las Blancas



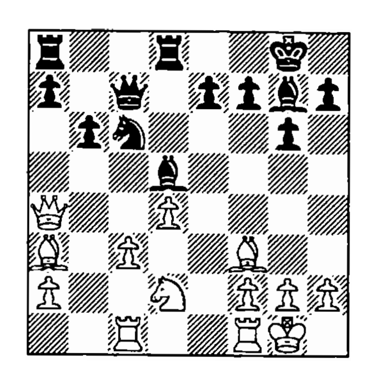
Ejercicio 58: Juegan las Blancas



Ejercicio 59: Juegan las Blancas



Ejercicio 60: Juegan las Negras



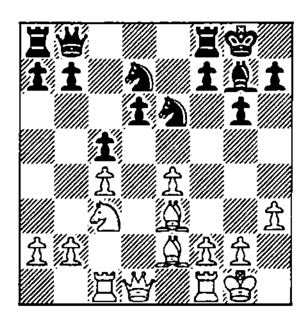
Ejercicio 61: Juegan las Negras

CAPITULO 11: SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

Ejercicio 1: Juegan las blancas

Andersson-Vaganian

Skelleftå 1989



El blanco está completamente desarrollado. Dado que la torre de f1 puede apoyar f2-f4 está bien ahí por ahora. También resulta difícil decir dónde estará mejor ubicada la dama y, por el momento, ya está bien en su sitio. Sólo la torre de c1 necesita ser mejorada y b2 necesita algo de protección. Por otra parte, el negro tiene algún pequeño problema. De sus piezas sólo el caballo de e6 y el alfil están bien situados, aunque el negro está considerando ...a7-a6 y ...b7-b5 en un futuro cercano, para inyectar algo de energía a sus piezas. Pero el negro también debe defender la debilidad en d6. La única manera de protegerlo es aprovechando su control sobre d4.

Por lo tanto, el blanco debería atacar la columna «d» mediante ♖c1-c2-d2.

15.♖c2!

Amenazando 16.♘b5! etc.

15...a6 16.♖d2 ♘d4

Y ahora viene el sacrificio de calidad que garantiza al blanco una ligera ventaja. ¡Recordad que el caballo de e6 – ahora en d4 – y el alfil son sus mejores piezas!

17.♗xd4 cxd4 18.♖xd4! ♗xd4 19.♕xd4

El blanco está ligeramente mejor y además amenaza, por ejemplo, ♘d5 y ♗g4. Por lo tanto el negro debe activar sus piezas y ceder d6.

19...♕a7! 20.♕xd6 ♖ad8 21.♘d5 ♔g7?!

Aquí el negro podía haber mejorado su juego con 21...♕c5! 22.♕xc5 (22.♕g3 ♕d4! ofrece al negro buen contrajuego) 22...♘xc5 23.f3 y el blanco tiene ventaja en el final gracias a sus dos peones y al fuerte caballo en d5.

22.♖d1!

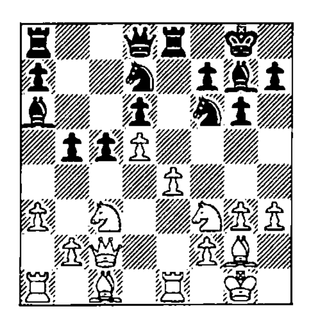
Ahora el blanco está claramente mejor y acabó ganando.

22...♕c5 23.♕g3 a5 24.♕c3+ f6 25.♘f4 ♕e7 26.♕xa5 ♕xe4 27.♖d4 ♕e7 28.♕c7 ♔h8 29.♗f1 ♕e5 30.♖xd7 ♖xd7 31.♕xd7 ♕xf4 32.♕xb7 ♖b8 33.♕f7 ♕d6 34.c5 ♕f8 35.♕xf8+ ♖xf8 36.b4 ♖a8 37.b5 ♖xa2 38.♗c4 ♖a1+ 39.♔h2 ♔g7 40.c6 [1:0]

Ejercicio 2: Juegan las negras

Gelfand-Kasparov

Novgorod 1997



El problema clave para el negro en esta posición es el alfil «colgante» de a6 después del importante avance ...b5-b4. Tras la siguiente jugada del negro la torre sufre un poco pero, potencialmente, está a una sola jugada de ser activada, por lo que no es tan grave. Es más importante que el resto del equipo esté trabajando unido. Si le damos tiempo al blanco para que se desarrolle libremente acabará estando situado de manera más natural (principalmente debido al alfil de a6).

14...♛c8!

14...♜c8 15.♗e3 ♛c7 16.♗f1 ♛b7 17.♗f4, como se jugó en Van Wely-Kamsky, Amsterdam Donner 1996, parece más fácil para el blanco; las negras tienen que preocuparse del destino del peón «d»; 14...♛b6 15.♗e3 demuestra más allá de toda duda por qué la dama no puede ir a b6: el peón «c» está clavado.

15. ♗f4

Esto es lo que pone a prueba la nueva jugada de Kasparov. Es probablemente mejor 15.♗f1! b4 16.♘b5 ♛b8 17.♛a4!? ♗b7 18.♗f4 ♗f8 19.axb4 ♘xe4 20.♘xd6 ♗xd6 21.♛xd7 ♗xf4 22.gxf4 ♛xf4 con una posición muy complicada. Más tarde 15.♗f1 se jugó en diversas partidas, con la conclusión (hasta el momento) de que las posibilidades están equilibradas.

15...b4 16.♘a4 b3!

Esta es la idea clave. El negro reacciona a la primera oportunidad, situando un fuerte caballo en e4 y abriendo la columna «b» al mismo tiempo, ¡y gratis! Si no encontrásteis esta jugada, no habéis resuelto del todo este ejercicio.

17. ♛xb3

17.♛b1 es posible, pero echad un vistazo a la torre en el rincón, la dama y al caballo en a4, y entonces observad las piezas negras. Está suficientemente claro que, aunque el blanco no pierde el peón «e» ahora mismo, algo malo va a suceder.

17...♘xe4 18.♛c2

18.♘c3? ♜b8 19.♛c2 ♜xb2! es sencillo.

18...♘df6

El negro está bien situado y el blanco tiene algún problema de coordinación, pero quizá pueda mantener el equilibrio si respeta esto. En la partida no lo hizo y por lo tanto fue rápidamente despedazado.

19.g4?!

Parece mejor 19.♘g5! para atacar al fuerte caballo centralizado.

19...♛d7 20.g5?! ♘h5 21.♗h2 f5!

Ahora la ventaja negra es evidente.

22.♘c3 ♜ab8 23.♜ab1 ♗xc3!

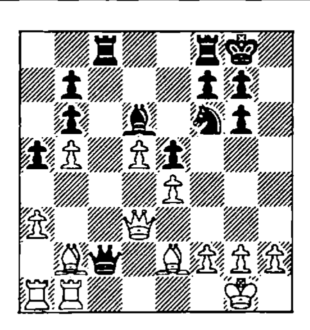
Conservando el poderoso caballo.

24.bxc3 ♜xb1 25.♜xb1 ♗c4 26.♘d2 ♘xd2 27.♛xd2 f4! 28.♜e1 ♜e5!? 29.♜e4? ♜xe4 30.♗xe4 ♛xh3 31.♗g2 ♛g4 32.♛e1 ♘g7! 33.f3 ♛xg5 34.♛b1 ♘f5 35.♛b8+ ♚g7 36.♛xa7+ ♚h6 37.♛f7 ♗f1! 38.♚xf1 ♘e3+ 39.♚e1 ♛h4+! 40.♚e2 ♛xh2 41.♚d3 ♘f5 [0:1]

Ejercicio 3: Juegan las negras

Miles-Korchnoi

Lugano 1989



Este ejercicio es realmente sencillo. El alfil de casillas blancas no es nada del otro mundo y tiene pocas posibilidades de mejorar, mientras que el otro alfil del blanco es superior. Por lo tanto, el siguiente sacrificio de calidad, creando un centro formidable, es bastante lógico.

21...Cxe4! 22.Dxc2 Txc2 23.Ad3 Txb2 24.Txb2 Cc5

El negro tiene compensación y ya está incluso un poco mejor. De cualquier modo, la posición es más difícil de jugar para el blanco en la práctica. Ni su alfil ni sus torres disponen de buenas casillas.

25.Ac2 Tc8

25...f5!? es posible pero puede ofrecer al blanco algún plan, ya que la cadena de peones puede ser atacada mediante f2-f3 y g2-g4, revitalizando así el alfil. Por lo tanto el negro hace lo lógico: ¡primero mejorad vuestra pieza más fuerte! ¡Estamos en un final y estas cosas cuentan!

26.Te1 Cd7 27.a4 Rf8 28.g3 f5 29.f3 Rf7 30.Rg2

30.g4!? era más optimista, pero el blanco parece tener menos actividad potencial.

30...Tc4 31.Ta2 Cf6 32.Td1 Re7 33.Td3 Rd7 34.Td1 Tc5 35.Ab3 Tc3 36.Ac2 Ac5 37.Td3 Tc4 38.d6 e4 39.fxe4 fxe4 40.Ab3 Tb4 41.Tc3 Rxd6 42.h4?! Re5

42...Ad4! era más fuerte.

43.Af7 Tb1 44.Axg6?

44.Rh3! Cd5 45.Tc4 reduce la desventaja al mínimo.

44...Cd5

Ahora el negro está mucho mejor.

45.Tcc2 Ce3+ 46.Rh3 Cxc2 47.Txc2 Tb4 48.Ta2 Ad4 49.Rg2 Ab2 50.h5 Rd4 51.Rf2 Rc3 52.Re3 Rb3 53.Af7+ Rc2 54.g4 Rc3 55.Ag6 Ac1+ 56.Re2 Ag5 57.Af5 Td4 58.Ag6 Rb4 59.Af5 Td3 60.Re1 Td4

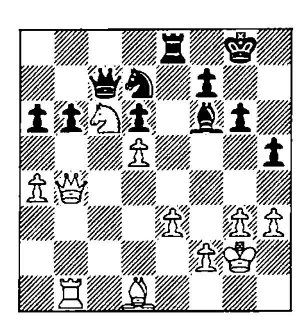
Era más sencillo 60...Ta3! 61.Txa3 Rxa3 62.Axe4 Rxa4 63.Rd1 Rb3 64.Ac2+ Rc3 65.Aa4 Rb4 66.Ac2 a4 etc.

61.Re2 e3 62.Rf3 Tf4+ 63.Rg2 Td4 64.Rf3 Rb3 65.Ta1 Tf4+ 66.Rg3 Tf2 67.Ae6+ Rc3 68.Tc1+ Rd4 69.Rh3 e2 70.Rg3 Tf1 [0:1]

Ejercicio 4: Juegan las blancas

Karpov-Portisch

Tilburg 1988



El blanco tiene claramente ventaja de espacio y buenas perspectivas de atacar los peones enemigos. La mejor pieza está en c6 y podría ser neutralizada por el caballo negro ahora mismo. 38.Ae2!? es una buena jugada, pero el negro nunca jugaría 38...a5?, perdiendo lo poco que le queda del control sobre las casillas blancas. Recordad que vuestro oponente intentará contrarrestar vuestros planes, por lo que 38...Ta8! es la única jugada. De hecho, esta posición no es la primera vez que se produce. Ahora, tras 39. g4 el blanco parece haber conseguido una mejor versión que la de la partida, lo que también le proporcionó ventaja. Aún así, el cálculo concreto revela que la torre negra está mejor situada en a8 que en e8 si surgen

problemas. Tras 39...hxg4 40.♗xg4 ♘c5! Es bueno que a6 esté protegido. Por lo tanto Karpov eligió el camino correcto cuando realizó su siguiente jugada.

38.g4!

38.h4?! Simplemente crea una debilidad en las casillas negras. Una posible variante es 38...♔g7! (preparándose contra g3-g4) 39.g4? hxg4 40.♗xg4 ♖h8 41.h5 ♘e5! 42.♘xe5 ♗xe5 y de repente el negro tiene una posición muy activa: no tiene por qué perder. Nótese que 43.hxg6?? ♕c2! 44.♖f1 (44.♔f3 f5!) 44...♕xg6 seguido de ...f7-f5 y el negro gana.

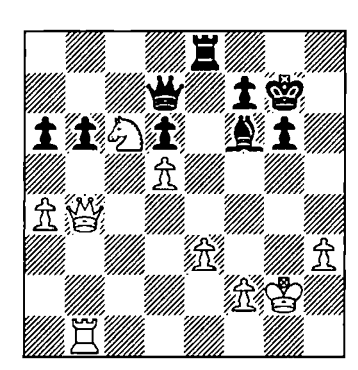
38...hxg4

Se ha sugerido 38...h4 pero tras 39.♕f4!, con intención de g4-g5, el negro tiene problemas.

39.♗xg4! ♔g7

El negro no puede evitar el cambio de alfil por caballo ya que 39...♘c5 40.♕xb6 ♕xb6 41.♖xb6 ♘xa4 42.♖xa6 concede al blanco una clara ventaja.

40.♗xd7 ♕xd7



41.♕f4!

41.♕xb6?! ♕f5 y el blanco está demasiado alejado del flanco de rey.

41...♖h8?!

Era necesario 41...♕c7, que favorece igualmente al blanco. La torre simplemente está mejor situada en e8. La siguiente jugada blanca probablemente debería ser 42.♖b3!, sobreprotegiendo e3 y preparando el avance en el flanco de rey.

42.♕g4 ♕e8

42...♕c7 43.f4 y el blanco se lanza al ataque..

43.♖xb6 ♖h4 44.♕f3 ♖xa4 45.♖b8 ♕d7?!

Un error. Tras 45...♕e4 46.♕xe4 ♖xe4 47.♖a8 ♖a4 48.♘b8 ♖a5 (48...a5 49.♖a6) 49.e4 el blanco tiene alguna ventaja, pero aún así es difícil ganar.

46.♖a8 ♗h4 47.e4 ♗f6 48.♕d3 ♕b7 49.♖b8 ♕d7 50.♕c2 ♖a3 51.♖b3 ♖a1?

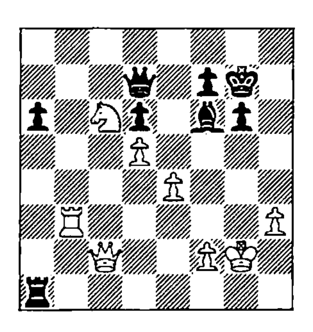
51...♖xb3 52.♕xb3 seguido de ♕a3 proporciona al blanco buenas posibilidades de victoria.

Ahora todo se ha acabado, pero he aprovechado para incluir un ejercicio adicional.

Ejercicio 5: Juegan las blancas

Karpov-Portisch

Tilburg 1988



52.♖f3! ♕b7

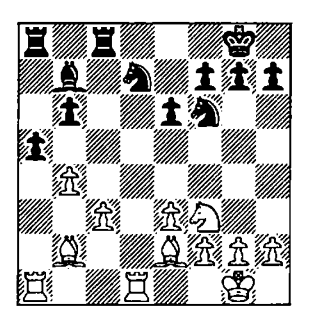
52...♗e5 53.♘xe5 dxe5 54.♕b2 ♖a4 55.♕xe5+ ♔g8 56.♖b3 y el blanco gana.

53.♖xf6 ♕b5 54.♕c3 ♕f1+ 55.♔g3 ♕g1+ 56.♔h4 [1:0]

Ejercicio 6: Juegan las blancas

Yusupov-Rozentalis

Alemania 1995



El blanco está bien situado en general, pero también el negro. Ambos bandos han completado su desarrollo, pero aún no estamos en el medio juego (!) y no hay posibilidad de ataques contra los reyes. En consecuencia, es más preciso hablar de transición del medio juego al final.

Dado que no hay posibilidad de acción inmediata, es bueno que el blanco se dedique a mejorar algo, y el rey es la pieza elegida.

16.♔f1!

Esta jugada fue novedad en su momento, imposible de encontrar por mero cálculo pero muy fácil de hallar si recordamos nuestras reglas (sin ser esclavos de ellas, por supuesto, porque nunca sabemos qué regla es válida en qué momento hasta que no la investigamos).

16.♘d4 ♗d5! permite al negro tomar el control de c4 e igualar inmediatamente (ahora que el alfil de b2 va a tener problemas para activarse).

16.♗b5 presenta similares inconvenientes, ya que tras 16...♗c6! 17.♗xc6 ♖xc6 el blanco tiene nuevamente problemas con las casillas blancas. Entonces tenemos 18.bxa5 (el blanco intenta forzar algo, pero quizá sea más seguro asegurar tablas mediante 18.c4!? ♖xc4 19.bxa5 bxa5 20.♗xf6 ♘xf6 21.♖xa5) 18...bxa5 19.♘e5 pero el negro simplemente juega la correcta 19...♖b6! y, si alguien está mejor, es él. Tras 20.♗c1 puede quedar bien o forzar tablas con 20...♘xe5 21.♖xa5 ♖c8 22.♖xe5 ♘d5 23.♗d2 ♖bc6 24.♖e4 ♘xc3 25.♗xc3 ♖xc3, y las posibilidades de victoria del blanco parecen mínimas.

16...♗d5 17.♘d2 ♘e5

17...axb4 18.cxb4 ♖xa1 19.♗xa1 y la pareja de alfiles garantiza al blanco una ligera ventaja.

18.f3 ♘e8!?

Dirigiéndose a d6-c4. Cabe destacar que la variante 18...♘c4? 19.♘xc4 ♗xc4 20.♗xc4 ♖xc4 21.bxa5 bxa5 22.♖xa5 ¡esta vez funciona!

19.e4 ♗c4 20.♘xc4 ♘xc4 21.♗xc4!

21.♗c1 ♘ed6 y el negro está bien situado.

21...♖xc4 22.♖d7

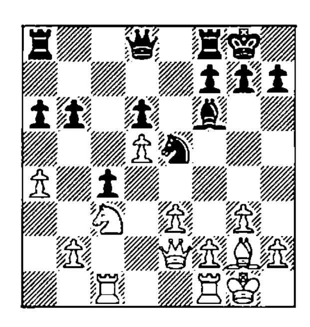
El blanco tiene una ligera ventaja que, en la partida, resultó ser suficiente.

22...♖c7 23.♖ad1! f6 24.♖xc7 ♘xc7 25.♖d6 ♖b8 26.♔e2 e5 27.g3!? ♔f8 28.♖d7 ♘e6 29.♔e3 axb4?! 30.cxb4 ♖c8 31.♔d3 ♖c6 32.h4 h5 33.♗c3 ♔e8 34.♖b7 ♔d8 35.♖b8+ ♔e7 36.b5 ♖d6+ 37.♔c4 ♘c5 38.♗b4 ♖d4+ 39.♔c3 ♖d3+ 40.♔c2 ♖d4 41.♖b7+! ♔e8 42.♗xc5 bxc5 43.♖xg7 ♖b4 44.♖b7 ♔f8 45.♔c3 ♔g8 46.b6 ♔f8 47.g4 hxg4 48.fxg4 ♔g8 49.h5 ♔h8 50.h6 [1:0]

Ejercicio 7: Juegan las blancas

Karpov-Portisch

Tilburg 1988



En realidad ésta es nuestra partida Karpov-Portisch de los ejercicios 4 y 5. Aquí lo único bueno del negro es su peón «c» y la fuerza potencial de sus peones del flanco de dama, por lo que Karpov decide eliminarlos, ya que sus propias ventajas nunca desaparecerán (la debilidad de c6 y la posibilidad de una ofensiva por el flanco de dama).

19.♗e4!!

Consiguiendo el control de d3, pero esto no es todo. El alfil no debería esperar que e4 sea su casilla definitiva de reposo.

Se ha recomendado 19.♘a2. Me pregunto qué es lo que pasa con estas jugadas del estilo ♘a2/♘a7...Veamos... 19...b5 Y ahora una posible variante sería 20.♘b4 ♕a5! 21.♘c6 ♘xc6 22.dxc6 ♕xa4 y el negro tiene buen juego. Con ♘a2 se está forzando el juego, intentando llegar a c6 de una vez.

19...♖e8

La debilidad del flanco de rey es un espejismo. Tras 19...♕c8 20.f4! ♘g6 (20...♘d7 21.♗f5 y el blanco gana algo rápidamente) 21.♗xg6 hxg6 22.♘e4 el blanco gana material. La debilidad en e3 no es suficiente para compensar esto, ya que no está claro ahora mismo cómo podría el negro atacarla.

20.♗c2!

La idea clave es jugar b2-b3 y presionar el flanco de dama. 20.f4? ♘d7 21.♕xc4 ♘c5 favorece al negro.

20...♖c8 21.♘e4 ♗e7

21...b5 22.b3 garantiza al blanco una ligera ventaja.

22.b3 cxb3 23.♗xb3

El blanco está mejor. Creo que la mayoría de vosotros puede recordar cómo acaba la partida.

23...♕d7 24.♖xc8 ♕xc8 25.♖b1 ♕f5 26.♘d2 ♖b8 27.♗d1 ♕c8 28.♘b3 ♗f6 29.♘d4 ♕b7 30.♕c2! g6 31.♗e2 ♔g7 32.♕b3 ♘d7 33.♘c6 ♖a8 34.♕b4 ♕c7 35.♔g2 h5 36.h3 ♔g8 37.♗d1 ♖e8 38.g4!?

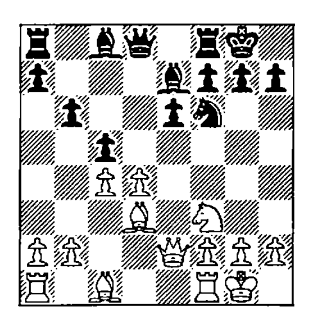
Aquí estamos, ¡de nuevo en casa!

38...hxg4 39.♗xg4! ♔g7 40.♗xd7 ♕xd7 41.♕f4 ♖h8 42.♕g4 ♕e8 43.♖xb6 ♖h4 44.♕f3 ♖xa4 45.♖b8 ♕d7?! 46.♖a8 ♗h4 47.e4 ♗f6 48.♕d3 ♕b7 49.♖b8 ♕d7 50.♕c2 ♖a3 51.♖b3 ♖a1? 52.♖f3! ♕b7 53.♖xf6 ♕b5 54.♕c3 ♕f1+ 55.♔g3 ♕g1+ 56.♔h4 [1:0]

Ejercicio 8: Juegan las blancas

Gelfand-Ljubojevic

Linares 1993



El blanco necesita desarrollar sus tres piezas restantes. El negro también necesita desarrollar tres piezas. Primero deberíamos decidir dónde van las torres. En la partida, Gelfand insiste en que las mejores casillas son a1 y d1, lo que me parece un poco raro. Creo que las casillas correctas son d1 y e1, teniendo en cuenta las columnas abiertas. O como mínimo d1 y f1, con la posibilidad de utilizar e1 en caso de necesidad. Decidid por vosotros mismos, la respuesta no está absolutamente clara.

Pero la gran pregunta para el blanco es qué debería hacerse con el alfil de casillas negras. Hay dos casillas naturales para esta pieza, pero ninguna es ideal. En g5 el alfil está bien ubicado pero, dado que al negro no se le ha perdido nada en el centro, ...♘d7 es la continuación más probable. La segunda opción para el alfil es b2, pero b2-b3 daña ligeramente la estructura de peones dado que debilita las casillas negras. Es fácil imaginarse que un ...♗f6 será muy molesto más tarde. Gelfand descubrió que e5 es la casilla de la Navidad. Aún así, tengo mis dudas respecto a esta jugada. Además, nunca debemos olvidar que nuestro oponente quiere desplegar sus fuerzas.

En consecuencia, rápidamente nos damos cuenta de que todas sus piezas tienen posibilidades muy limitadas. El alfil de c8 irá a b7, la torre de dama a d8 (c8) y la dama a c7. Evidentemente estaríamos encantados de hacer algo para entorpecer el desarrollo negro, al tiempo que nos ayudamos a nosotros mismos.

12.♖d1!?

Gelfand le pone un signo de admiración, pero yo prefiero 12.♗f4! cxd4 13.♖ad1; un desarrollo más natural. O incluso la sencilla 13.♖fd1 si ésta es la estructura deseada.

Además, la sugerencia de Gelfand en el comentario siguiente indica que estoy en lo correcto.

12...cxd4?!

12...♕c7! es la propuesta de Gelfand como la jugada más flexible. Tal vez Ljubojevic no vio el siguiente movimiento del blanco.

13.♗f4!

Ahora las cosas pronto se complicarán para el negro, cuya dama no tiene buenas casillas.

13...♗c5?

13...♗b7 14.♘xd4 ♕e8! (14...♕c8 15.♘f5 es muy desagradable para el negro) era prácticamente forzado según Gelfand.

Ahora vemos los problemas de espacio que experimentó el negro cuando el blanco tomó el control de c7.

14.♗e5 ♗b7 15.♘xd4 ♘d7 16.♘b3!

Una jugada clave. El negro no puede hacer nada respecto al alfil de e5 en vista de ♗xh7+ etc.

16...♕g5

16...♗e7 17.♗xh7+ ♔xh7 18.♕d3+ ganando un peón.

17.♗g3 ♖ad8 18.♘xc5 ♘xc5 19.♗c2

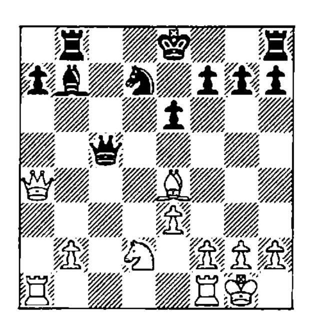
El blanco dispone de una clara ventaja gracias al control de las casillas negras.

19...f5!? 20..f3 f4 21.♗f2 e5 22.b4! ♘d7 23.c5 bxc5 24.bxc5 ♔h8 25.h4!+- ♕h5 26.♕b5 ♗xf3 27.gxf3 ♕xf3 28.♕d3 ♕g4+ 29.♔h2 e4 30.♕xe4 ♘f6 31.♕g2 ♕e2 32.♖xd8 ♖xd8 33.♖g1 g6 34.♗e1! ♕c4 35.♖f1 ♖e8 36.♗b3 ♕xc5 37.♕b2 ♔g7 38.♗c3 f3 39.♗xf6+ ♔h6 40.♕d2+ ♔h5 41.♕d5+ ♕xd5 42.♗xd5 ♖e2+ 43.♔g3 [1:0]

Ejercicio 9: Juegan las negras

Gelfand-Anand

Biel 1993



Esta posición es muy peligrosa. El tema clave a la hora de resolver esto tiene que ver con el concepto primario. Permitidme redefinir los conceptos primarios en esta posición, como ejemplo. En vez de calcular desde el principio (usando *Fritz* para que realice la tarea) debemos imaginarnos qué queremos hacer. Tenemos una ventaja respecto a los ordenadores y es que sabemos qué queremos calcular. Aquí lo más importante para el negro es asegurar la posición de su rey, por que debemos intentar averiguar cómo hacerlo. ¡Por suerte podemos conseguirlo directamente!

18...0-0!

Simplemente no hay alternativas a esta jugada. Estoy seguro de que si habéis sugerido algunas era porque pensábais que algo que no funcionaba...

19.♛xd7

Otras jugadas no consiguen molestar al negro. 19.♜ac1 ♛d6 20.♘c4 ♛e7 conduce a igualdad y 19.♗xh7+ ♚xh7 20.♛xd7 ♗d5! proporciona al negro buena compensación por el peón. El alfil es muy fuerte y la artillería pesada está muy bien situada. Nótese que 20...♗d5! es un ejemplo clásico de juego que no obliga. En vez de forzar, el negro mejora su posición sin tener en cuenta capturas o amenazas.

19...♜fd8 20.♗xh7+!

Esta era la sorpresa del blanco. ¡Si habéis visto tanto esta jugada como la mejor respuesta, entonces deberíais salir a jugar algunos torneos!

20.b4 ♛b6! 21.♛e7 ♜xd2 22.♗xb7 ♛xb7 23.♜xa7 ♛xe7 24.♜xe7 ♜b2 conduce a tablas, mientras 20.♜ac1 ♛b4 21.♜c4 ♛xc4 ¡es también bueno para el negro!

20...♚xh7?

Era obligado 20...♚f8! 21.♛a4 ♜xd2 y la actividad del negro será suficiente para compensar el peón. Todas las piezas blancas podrían encontrar mejores casillas...

21.♛xf7 ♜xd2?!

21...♗xg2! 22.♚xg2 ♜xd2 (22...♛g5+ 23.♚h1 ♜xd2 24.♜g1 ayuda al blanco; Gelfand proporciona una variante ganadora, pero ya hemos visto suficiente) 23.♛xe6 ♜b6 24.♛e4+ ♜g6+ 25.♚h1 ¡y el blanco tiene peón de ventaja!

22.♜a4! ♛g5 23.g3!

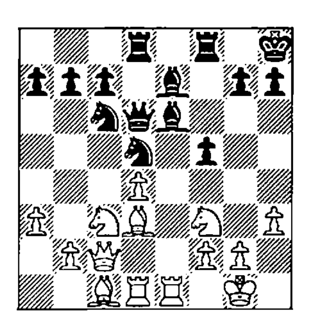
¡El blanco gana la dama!

23...e5 24.♜h4+ ♛xh4 25.gxh4 ♜d626.h5 ♗e4 27.♛e7 ♜bb6 28.♛xe5 ♜e6 29.♛f4 [1:0]

Ejercicio 10: Juegan las blancas

Gelfand-Adams

Candidatos 1994 (4ª partida)



El blanco está mucho mejor. No se puede decir que ninguna de sus piezas esté inactiva, y tampoco tiene debilidades. El negro, por su parte, no está demasiado bien coordinado y tiene problemas en la columna «e», concretamente. La torre blanca de d1 sería muy útil en la columna «e». El ejercicio tiene mucho en común con las teorías del reciente libro de Dorfman *El Método en Ajedrez*. En él se afirma con mucha lógica que cuando un jugador tiene muchas posibilidades de mejorar su posición, mientras el otro tiene poco más que mejorar, entonces este último debería considerar iniciar acciones inmediatas. Este es uno de esos casos. Las debilidades que deben ser atacadas están en las casillas blancas, empezando por e6.

17.♖e2! ♗f6 18.♖de1 ♗c8

18...♗g8? 19.♘b5 y el negro pierde. Tras 18...♖de8 19.♗xf5 el negro no está bien.

19.♗c4!

Brillante. La presión sobre las casillas blancas continúa proporcionando una clara ventaja. Aquí el blanco usa la debilidad de d5 para eliminar la presión contra d4.

19...♘xc3

19...♘b6? 20.♘b5 ♕d7 21.♗e6 es la justificación táctica del juego blanco. 19...♘f4 20.♗xf4 ♕xf4 21.♘d5 ♕d6 22.♘xf6 ♕xf6 23.d5 es también muy desagradable para el negro.

20.bxc3 h6 21.a4?!

Gelfand prefiere 21.h4, probablemente con la idea de h4-h5 y un ataque continuado sobre las casillas blancas, así como la posibilidad de ♘f3-g5!?, seguido de mucha diversión.

21...b6 22.h4! ♘a5 23.♗a2 c5 24.♘g5! ♗a6?!

24...♕c7! 25.dxc5! bxc5 26.♘e6 ♗xe6 27.♗xe6 ♗xh4 28.♗xf5 con ventaja para el blanco. Pero esto era mejor que la continuación de la partida.

25.♖e6 ♕d7 26.♕xf5!! ♗xg5

[26...hxg5 27. hxg5].

27.♕g6! ♕f7

Si 27...♖f6 entonces 28.♖e8+ ♖f8 29.♗b1.

28.♕xf7 ♖xf7 29.hxg5 cxd4 30.cxd4

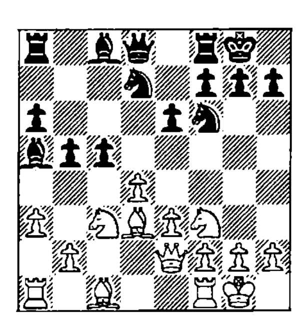
30.g6!? era también posible, con idea de 30...♖ff8 31.♗xh6! gxh6 32.♖e7 con victoria fácil.

30...♗c4 31.♖e8+ ♖xe8 32.♖xe8+ ♔h7 33.♗b1+ g6 34.gxh6 ♘c6 35.♗e3 ♖e7 36.♖c8 ♗d5 37.♗d3 ♘b4 38.♗e2 ♗e6 39.♖d8 ♘d5 40.♗g5 ♖d7 41.♖e8 ♗f7 42.♖b8 ♗e6 43.♗f3 ♖f7 44.♖d8 ♖f5 45.♗d2 ♘f6 46.♖a8 g5 47.♖xa7+ ♔xh6 48.♖a6 ♘d7 49.a5 ♖b5 50.axb6 [1:0]

Ejercicio 11: Juegan las blancas

Gelfand-Epishin

Dos Hermanas 1994



El libro de Dorfman, anteriormente citado, contiene una observación muy interesante. Destaca que a menudo se da una situación en la que un jugador puede mejorar sus piezas mucho más fácilmente que el otro, y la reacción correcta debería ser, en caso de que seáis vosotros los que no podéis mejorar vuestra posición significativamente, reaccionar rápido.

Esta es una de esas posiciones. Pero..., ¿y ahora? Bueno, el blanco debería ver dos cosas: los motivos tácticos que saltan a la vista y la casilla ideal en d6 para el caballo de c3. Esto debería hacer posible encontrar la ejecución de la idea de la combinación.

12.b4! cxb4 13.♘xb5!

Tras 13.axb4 ♗xb4 14.♘xb5 el alfil en b4 protege d6; por lo tanto, se invirtió el orden de jugadas. Sin este matiz, el ejercicio no se podría solucionar.

13...♗b7

No hay modo de igualar, ¡ni siquiera de aproximarse! 13...♖b8 14.♘d6 es bueno para el blanco y 13...b3 14.♘d6 ♘d5 15.♗d2! ♗xd2 16.♕xd2 ♘7f6 17.♘c4 ♗d7 18.a4! ♖b8 19.♖fb1 ♕c7 20.♘fe5 da al blanco el control de las casillas negras, que necesita para quedarse el centro y acorralar al peón negro de «b».

13...axb5? 14.axb4 parece ganar un peón y tras 13...bxa3? 14.♘d6! Ambos peones de «a» presumiblemente caerán y el blanco tendrá la pareja de alfiles.

14.♘d6 ♗xf3 15.♕xf3 ♗c7 16.♘b7!

Mediante la ganancia de tiempo, el blanco consigue el peón «b». Ahora, con la pareja de alfiles y un peón de más, el blanco está camino de conseguir un buen resultado.

16...♕e7

16...♕c8 17.axb4 ♘d5 18.♘a5! ♘xb4 19.♗e4 y el blanco está muy bien, mientras 16...♗xh2+ 17.♔xh2 ♕c7+ 18.♔g1 ♕c3 19.♕e2 ♕xa1 20.♗b2 ♕a2 21.♗c4 b3 22.♖a1 atrapa la dama.

17.axb4 e5 18.♗xa6 exd4 19.exd4 ♕xb4 20.♗e3 ♖fb8 21.♖ab1 ♕e7 22.♗b5 ♖a3 23.♗c6 ♘b6 24.♖fc1 h5 25.h3 ♕e6 26.♖b5?

26.♘c5 gana.

26...♕a2?

26...♘c4! era mejor.

27.♕d1?!

Después de esto, Epishin encuentra una defensa muy ingeniosa; probablemente no sea suficiente para salvar la partida pero, en la práctica, las cosas son siempre difíciles.

27...♘bd5!! 28.♖c2 ♘c3!! 29.♖xa2 ♖xa2!! 30.♕f1 ♘xb5 31.g4 ♘d6?!

31...hxg4! 32.♕xb5 gxh3 33.♔f1 ♖a1+ 34.♔e2 h2 35.♕c4 ♘e8 36.♗c1 daría al blanco excelentes posibilidades de victoria.

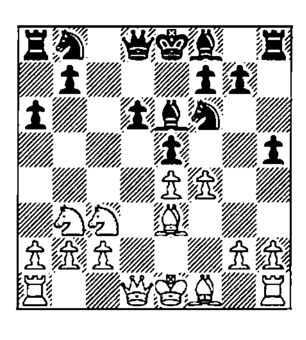
32.♘xd6 ♗xd6 33.g5 ♘e8 34.g6 ♘f6 35.gxf7+ ♔f8 36.♕c4 ♖a7 37.♕e6 ♖d8 38.♗b5 ♖e7 39.♕f5 [1:0]

El blanco ganó por tiempo. 39...♖f7 40.♗c4 ♖c7 41.♗e6 ofrece al blanco buenas posibilidades de victoria según Gelfand.

Ejercicio 12: Juegan las negras

Svidler-Sakaev

San Petersburgo 1995



Un aspecto importante es que el negro no estará bien en posiciones como la que aparece después de, por ejemplo, 9...exf4 10.♗xf4 ♘c6 11.♕d2 ♘g4 12.0-0-0 ♘ge5 13.♗e2, la cual es ligeramente mejor para el blanco, según Svidler. En realidad yo creo que es peor que

eso. El control de d5 es mucho más importante que el de e5, ya que desde d5 hay posibilidades de atacar el territorio enemigo.

En consecuencia, el blanco acostumbra a estar algo mejor en estas posiciones. Más adelante encontraréis la partida Karpov-Polugaevsky, que en cierto modo sirve para ilustrar este concepto.

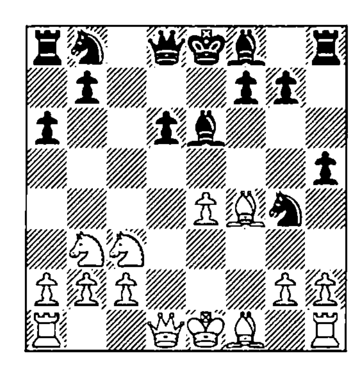
Sea como sea, en la posición del diagrama el peón de h5 queda expuesto, por lo que el negro está realmente peor de lo normal, porque no se ve dónde debe ir el rey.

9...♕c7 10.f5 ♗c4 11.♗xc4 ♕xc4 12. ♕d3 es también mejor para el blanco. Echad un vistazo a d5 y b6.

9...♘g4! 10.♗d2

10.♕d2 ♘xe3 11.♕xe3 exf4 12.♕xf4 ♘c6 13.0-0-0 ♗e7 14.♔b1 g6 15.♘d5 ♗g5 16.♕g3 ♘e5 debe ser bueno para el negro. El alfil compensa la debilidad de la posición del rey.

10...exf4 11.♗xf4



11...g5!

Esta jugada es absolutamente esencial para el concepto. Ahora el negro es capaz de desarrollar su alfil de casillas negras a una casilla activa, mientras que tras 11...♘c6 12.♕d2 ♘ge5 y ♗f8-e7 hay problemas a la hora de encontrar una buen diagonal, permitiendo al blanco conservar mejores perspectivas. El tiempo no es tan importante porque el negro está trabajando aspectos estáticos.

12.♗c1 ♗g7 13.h3 ♘e5 14.♗e3 g4! [½-½]

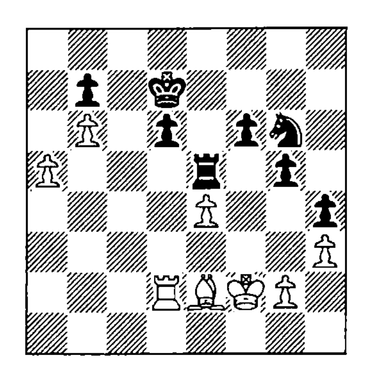
Y en esta posición dinámicamente equilibrada, los jugadores acordaron tablas. En realidad prefiero la posición negra ya que parece que tiene más potencial dinámico que la blanca.

Karpov-Polugaevsky

Candidatos, Moscú 1974

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.0-0 ♗e6 9.f4 ♕c7 10.a4 ♘bd7 11.♔h1 0-0 12.♗e3 exf4 13.♖xf4 ♘e5 14.♘d4 ♖ad8 15.♕g1 ♖d7 16.♖d1 ♖e8 17.♘f5 ♗d8 18.♘d4 ♘g6 19.♖ff1 ♘e5 20.♗f4 ♕c5 21.♘xe6 ♕xg1+ 22.♖xg1 ♖xe6 23.♗f3 ♘eg4 24.♖gf1 ♗b6 25.♖d2 ♗e3 26.♗xe3 ♘xe3 27.♖b1 ♔f8 28.♔g1 ♖c7 29.♔f2 ♘c4 30.♖d3 g5 31.h3 h5 32.♘d5 ♘xd5 33.♖xd5 ♘e5 34.c3 h4 35.♖bd1 ♔e7 36.♖1d4 f6 37.a5 ♖c6 38.♗e2 ♔d8 39.c4 ♔c7 40.b4 ♘g6 41.b5 axb5 42.cxb5 ♖c2 43.b6+ ♔d7 44.♖d2 ♖xd2 45.♖xd2 ♖e5



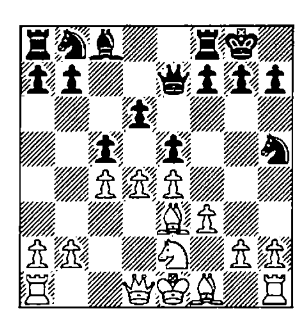
46.a6 ♔c6 47.♖b2 ♘f4 48.a7 ♖a5 49.♗c4

[1:0]

Ejercicio 13: Juegan las blancas

Yakovich-Solozhenkin

San Petersburgo 1995



Este ejercicio requiere una decisión simple. El blanco debe decantarse por d4-d5 o bien dxc5. De hecho, no es una decisión muy difícil.

10.dxc5!

El blanco es capaz de utilizar su superioridad en las casillas negras. Tras 10.d5? el segundo jugador no tiene problemas con las casillas negras y puede usar su ligera ventaja de desarrollo en el flanco de rey para abrir la posición inmediatamente con 10...f5!, cuando la justificación táctica es 11.exf5 ♗xf5 12.g4 e4!, y el negro tiene ventaja.

10...dxc5

Ahora el negro planea ...♘b8-c6-d4, tras lo cual su posición será buena. El blanco debe prevenir esto.

11.♕d5!

Forzando la siguiente respuesta negra.

11...♘a6 12.0-0-0

El blanco tiene ventaja gracias a la pareja de alfiles. Ahora ...f7-f5 también resulta irrelevante ya que exf5 dejaría al negro con una estructura de peones dañada.

12...♕f6

Como sucede a menudo, se trata de una mezcla de táctica y aspectos posicionales y, cuando un jugador tiene acumuladas ventajas posicionales, incluso la táctica más aguda tiene tendencia a beneficiarle. La siguiente variante es una buena muestra de ello: 12...♗e6 13.♕d6 ♕f6 14.♘c3 ♖fd8 15.♘d5! ♕h4 16.♕e7 ♕xe7 17.♘xe7+ ♔f8 18.♘d5 y el blanco dispone de un final mejor.

13.♘c3

La alternativa es 13.♗xc5? ♗e6 14.♕d6 ♘xc5 15.♕xc5 ♖fc8 lo que es obviamente erróneo.

13...♘f4 14.♕d6 ♗e6?!

14...♕xd6 15.♖xd6 ♘e6 16.♘d5 ♘d4 17.f4 conduce sólo a una pequeña ventaja para el blanco.

15.♕d2!

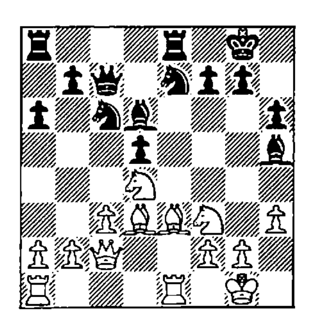
Ahora el blanco tiene una clara ventaja, dado que el caballo no tiene a dónde ir desde f4 (de repente, d4 queda muy lejos).

15...♘b4 16.♗xc5 ♖fd8 17.♕e3 ♖xd1+ 18.♘xd1 ♘xa2+ 19.♔b1 ♕d8 20.♘f2 ♖c8 21..♔xa2 ♕a5+ 22.♗a3 b5 23.g3 b4 24.gxf4 exf4 25.♕c1 bxa3 26.b3 ♖b8 27.♗d3 h5 28.♕c2 ♕c5 29.♘d1 a5 30.♘c3 ♕e3 31.♕e2 ♕d4 32.♖c1 ♖d8 33.♘d5 ♖b8 34.♖b1 [1:0]

Ejercicio 14: Juegan las blancas

Svidler-Dreev

Novosibirsk 1995



La situación puede explicarse fácilmente. El blanco necesita completar su desarrollo (la torre de a1) y mejorar sus piezas en general. Pero hay algunos problemas, ya que 16. ♖ad1 ♘xd4! seguido de ...♗xf3 no es bueno. Aquí el problema es de hecho el caballo de f3, que no está demasiado bien situado, así pues...

16.♘h4!

La única alternativa (16.♗e2), es respondida mediante 16...♗g6, y el blanco no está del todo satisfecho.

16...♘e5 17.♗e2!

Ahora el blanco es capaz de llevar su torre a e1, ¡la mejor casilla!

17...♗xe2 18.♖xe2 ♘7g6

18...♘c4?! 19.♖ae1! sólo ayuda al blanco.

El cambio en e3 no es realmente una opción, ya que el alfil es, claramente, la pieza blanca peor situada.

19.♘xg6 ♘xg6 20.♘f5

El blanco tiene ventaja.

20...♗c5 21.♖d2 ♖ad8 22.♖ad1 ♘f4?!

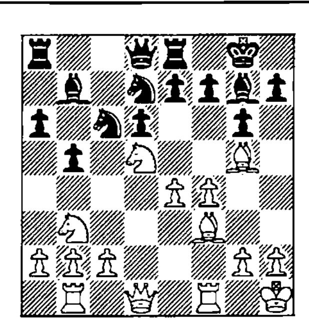
La causa de los problemas negros que están a punto de llegar. 22...♖e5 23.♗xc5 ♕xc5 24.♖d4 es un poco mejor para el blanco, cuyo caballo estará bien situado en e3, mientras que el negro tiene problemas para generar contrajuego.

23.♕a4 ♗xe3 24.fxe3 ♘e6 25.♖xd5 h5?! 26.♘d6 ♖f8 27.♕b4 g6! 28.c4 b6 29.♕c3 ♘c5 30.♕f6 ♘e6 31.b3 b5 32.c5 b4 33.♘e4 ♖xd5 34.♖xd5 ♖c8 35.♕f1! ♕c6 36.♕a1 ♖d8 37.♖xd8+ ♘xd8 38.♕d4 ♘e6 39.♕xb4 f5 40.♘c3 ♕xc5 41.♕xc5 ♘xc5 42.b4 ♘d3 43.♘d5 ♔f7 44.a3 ♘b2 45.♔f2 h4 46.♔e2 g5 47 ♘b6 ♔e6 48.a4 ♔d6 49.♔d2 [1:0]

Ejercicio 15: Juegan las negras

Apicella-Svidler

Erevan 1996



Es interesante que ninguno de mis alumnos fuera capaz de resolverlo a la primera. Ivo Timmermans encontró las dos primeras jugadas al segundo intento, pero entonces se equivocó respecto a la idea principal. Aún así, ¡me fascina que la pura lógica te proporcione las dos primeras jugadas de una combinación forzada de tres! El blanco tiene dos piezas activas: un caballo en quinta y un alfil. Ivo decidió que debía deshacerse de ambos...

14...f6!

La nueva idea de Kramnik.

Antes se había jugado 14...♕b8 15.c3 a5 16.a3 a4 17.♘c1 e6 18.♘e3 ♘f6 19.♘d3 ♘e7 20.♘f2 en Xie-Tisdall, EEUU 1995, con juego complicado.

15.♗h4 e6 16.♘e3

La primera fase ha sido completada. La razón principal por la que el negro no tiene problemas (nótese que se amenazaba f4-f5!) es la siguiente jugada.

16...g5!

Dado que el alfil de f3 está apuntando al otro lado y el otro estará haciendo lo mismo en g3,

el negro no tiene por qué temer un ataque en el flanco de rey. Así pues, puede tolerar una ligera debilidad estructural a cambio de ocupar la casilla e5.

17.♗g3?!

Svidler considera 17.fxg5 fxg5 18.♗g3 ♘de5 19.♗h5 ♖f8 20.♕e2 ♕e7 21.c3 como poco claro, pero yo diría que el negro está bien.

17...gxf4 18.♗xf4 ♘de5 19.♗h5 ♖f8

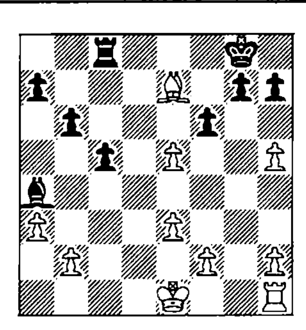
El negro está mejor.

20.c3 ♕e7 21.♕e2 ♘g6 22.♗g3 ♘ce5 23.♘d2 ♔h8 24.♖f2 ♖ad8 25.♖bf1 ♗h6 26.♘g4?! ♘xg4 27.♗xg4 d5! 28.♗h5 dxe4 29.♘xe4 f5 30.♗xg6 hxg6 31.♘d6 ♗a8! 32.♗e5+ ♔g8 33.♖d1 ♖d7 34.♕d3 ♖fd8 35.♕g3 ♕g5 36.♕xg5 ♗xg5 37.♖d3 ♗e4 38.♖h3 ♖xd6 39.♖h8+ ♔f7 40.♖h7+ ♔e8 41.♖h8+ ♔d7 [0:1]

Ejercicio 16: Juegan las negras

Khalifman-Hübner

Munich 1992



Este es un final muy complejo donde, en principio, creía que sólo había una forma lógica de mantener la iniciativa. Pero al parecer hay dos. Igualmente me inclinaría por la primera en el tablero, ya que es una opción sin riesgos.

23.♖g1!

Permitiendo que la torre participe en lo que sucedió a continuación. Lo importante aquí es que el negro captura en e5, y el alfil debería recapturar para mantener la presión en g7.

Así pues, la textual es bastante lógica dado que activa la torre y presiona la debilidad negra.

Pero la creativa 23.exf6 es también interesante. Entonces 23...♔f7 es la razón por la que la mayoría de gente rechaza esta captura inmediata, pero tras 24.fxg7!? ♔xe7 25.h6 la situación no está ni mucho menos clara. Aquí hay dos posibles continuaciones: 25...♗b3 26.♖g1 ♗g8 27.♖g4 ♖c6 28.♖f4 ♖xh6 29.♖f8 ♗f7 30.g8♕ ♗xg8 31.♖xg8 ♖xh2 32.♖g7+ ♔d6 33.♖xa7 y el blanco tiene todas las opciones, aunque hay posibilidades de tablas, o 25...♔f7 26.♖g1 ♔g8 27.♖g4 ♗b3 28.♖f4 ♗f7 29.♖f6! y el blanco parece estar mucho mejor.

23...♔f7

23...fxe5 24.♗f6 ♖c7 25.♗xe5 ♖d7 26.♔e2 ofrece al blanco una presión permanente.

24.♗d6 ♖e8 25.f4 ♗c2 26.♔d2 ♗e4 27.♔c3! f5

27...fxe5 28.♗xe5 g6 29.hxg6+ hxg6 30.♖d1 y el blanco controla las columnas abiertas.

28.♔c4 a6 29.h6! gxh6?

Este es el error decisivo.

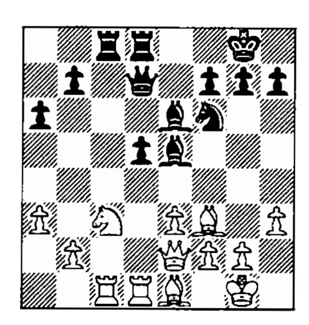
Tras 29...g6 30.h4 el negro está bajo una presión creciente pero, al menos, ofrecía una posibilidad de resistir.

30.♗c7 ♖e6 31.♗d8! b5+ 32.♔xc5 ♖c6+ 33.♔b4 ♖c2 34.b3 ♖xh2 35.♗f6 ♗d5 36.♖g7+ ♔f8 37.♖d7 ♗e6 38.♖d6 ♔f7 39.♖xa6 ♖b2 40.♖a7+ ♔g6 41.♔c5 ♖xb3 42.♖g7+ ♔h5 43.♔d6 ♗c4 44.e6 ♖xa3 45.e7 ♖a8 46.♗c3 b4 47.♗xb4 ♔h4 48.e4 fxe4 [1:0]

Ejercicio 17: Juegan las negras

Gurevich-Khalifman

Biel 1993



Este es fácil. El negro debería recolocar su alfil en e5 dado que es la única pieza que no está haciendo nada útil.

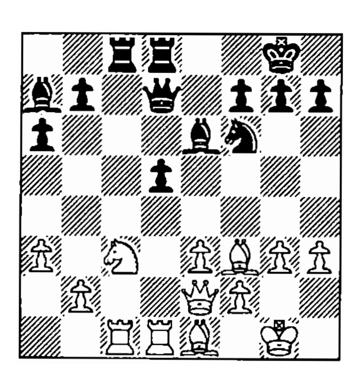
20...♗b8!

Con idea de ...♕d6. Por lo tanto, he aquí la siguiente jugada del blanco.

21.g3!

La presión sobre d5 protege, por el momento, el peón de h3.

21...♗a7!



Esta jugada debería haber sido prevista para resolver con éxito este ejercicio. Tras g2-g3 el alfil no tiene ninguna utilidad en la diagonal b8-h2; las casillas d4, e3 y f3 ahora son importantes.

22.g4?

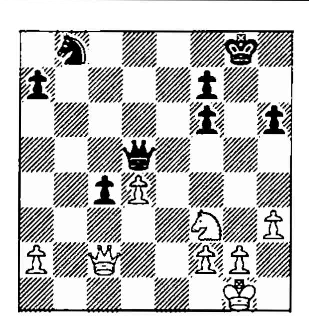
Creando una seria debilidad. Era mejor 22.h4, aunque el negro sigue estando mejor.

22...h6! 23.♗g2 d4! 24.exd4 ♗b3 25.♖d2 ♗b8! 26.♕f3 ♗d5! 27.♘xd5 ♖xc1 28.♘xf6+ gxf6 29.♖d1 ♖xd1 30.♕xd1 ♗e5 31.d5 ♗xb2 32.♗d2 ♗xa3 33.♗xh6 ♕e7 34.♗f3 ♗d6 35.♗e3 ♕e5 36.♔f1 b5 37.♕c2 b4 38.♕a4 ♖b8 39.♗d1 ♕xd5 40.♗b3 ♕b5+ 41.♕xb5 ♖xb5 42.♔e2 ♖e5 43.♔d3 ♗c5 44.♗d2 ♗xf2 45.♗xb4 ♖e3+ 46.♔c2 ♖xh3 47.♗c4 ♖g3 48.♗xa6 ♖xg4 49.♗d2 ♖d4 50.♗d3 ♔g7 51.♗c3 ♖d6 52.♗d2 ♗h4 53.♗b4 ♖d5 [0:1]

Ejercicio 18: Juegan las blancas

Khalifman-Chandler

Alemania 1995



Aquí el negro disfruta de una posición magnífica en el centro: un peón pasado, una dama bien ubicada y presión contra el peón pasado bloqueado. En el flanco de rey tiene problemas, no sólo con la seguridad de su rey, que actualmente es un mal menor, pero también con su peón «h». Estas desventajas nunca desaparecerán del todo, pero las ventajas del centro sí.

27.♘d2! ♕xd4 28.♘xc4 ♘c6 29.♘e3

El blanco tiene una pequeña ventaja. Siempre resulta molesto defender una situación como ésta. En la partida, el negro no lo consiguió.

29...♕a1+ 30.♔h2 ♕e5+ 31.g3 ♘d4 32.♕c8+ ♔g7 33.♕d7 ♘f3+ 34.♔g2 ♘g5 35.♕g4 h5 36.♕f5 ♘e6 37.h4 ♘d4 38.♕d3 ♔g8 39.♔f1 ♔f8 40.♔g2 ♔g8 41.♔f1 f5?!

Da la impresión de que este cambio, y más tarde el de damas, no ayudan a las negras, ya que el blanco ahora puede hacer entrar en juego al rey sin tener en cuenta los factores aleatorios que producen las damas.

42.♕c4 f4?! 43.♕d5! ♕xd5 44.♘xd5 fxg3 45.fxg3! ♔g7 46.♔f2 ♔g6 47.♔e3 ♘f5+ 48.♔f4 f6 49.♔f3! ♔g7 50.♘f4 ♔h6 51.♘e2 ♘d6 52.♔e3 ♔g6 53.♘f4+ ♔h6 54.♔d3!

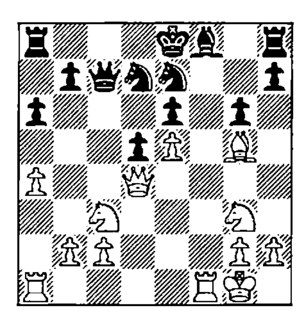
Dos debilidades. Ahora a7 es oficialmente un objetivo.

54...♘f5 55.♘e2 ♔g6 56.♔e4 ♘e7 57.♘f4+ ♔h6 58.a3 ♘c8 59.♔d5 ♘b6+ 60.♔c6 ♘c4 61.a4 ♘d2 62.a5 ♘e4 63.♔b7 ♘xg3 64.♔xa7 ♘f5 65.a6 [1:0]

Ejercicio 19: Juegan las negras

Van der Werf-Khalifman

Wijk aan Zee 1995

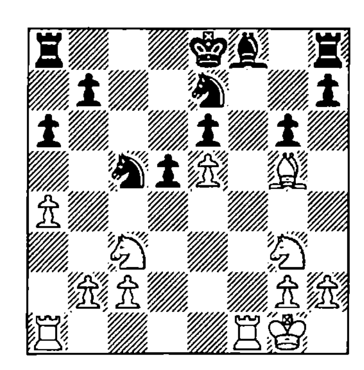


Esta es también una posición muy difícil en apariencia, pero permitidme que la haga algo más sencilla. El negro tiene una ventaja duradera en forma de una superior estructura de peones. Bastante simple: el peón de e5 es débil. El blanco, por su parte, tiene ventaja de desarrollo y posibilidades de atacar el rey enemigo, que todavía está en el centro. En muchas variantes, un sacrificio de pieza en d5 abre la posición y acerca el caballo de g3 al rey enemigo vía e4. ¿Así pues, qué vamos a hacer? Bueno, la amenaza de recibir mate debería convencernos para cambiar damas.

16...♕c5!

No hay alternativas aceptables. 16...♘c6 17.♘xd5! exd5 18.♕xd5 parece demasiado peligroso, mientras 16...♘f5 17.♘xf5 gxf5 tampoco consigue solucionar los problemas defensivos de las negras (18.♕h4! parece lo más fuerte). Tras 16...♕xe5 17.♕xe5 ♘xe5 18.♗f6 el blanco gana la calidad y 16...♘xe5 17.♖ae1! hace entrar en juego la pieza inactiva: 17...♘7c6 18.♕h4 con problemas para el negro (18.♘xd5?! exd5 19.♕xd5 ♗e7! consigue defenderse).

17.♕xc5 ♘xc5



18.♖f6?

Esta jugada nos pone a prueba pero, dado que no es peligrosa, simplemente demuestra que el blanco está yendo a la deriva. Era necesario 18.♗f6 ♖g8 19.♘ge2 ♘c6, aunque sea mejor para las negras.

18...♘c6!

La única idea para el blanco es jugar b2-b4 y

ganar el peón de e6, pero esto se previene fácilmente mediante las jugadas más naturales.

19.♗e3?!

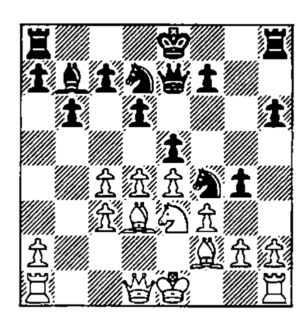
Esto no funciona. Ahora el negro podría jugar 19...d4!?, y la triste respuesta 20.b4 es única. Pero la partida ya está suficientemente definida. Tras 19.♖b1 ♘b4! la lucha por esa idea ha terminado.

19...♗e7 20.♗xc5 ♗xc5+ 21.♔h1 ♔e7 22.♖af1 ♖hf8 23.♖xf8 ♖xf8 24.♖xf8 ♔xf8 25.♘ce2 ♘xe5 26.♘f4 ♔e7 27.♘ge2 ♘c4 28.b3 ♘e3 29.c3 ♔f6 30.h4 e5 31.♘d3 ♗d6 32.♔g1 e4 33.♘df4 ♗xf4 34.♘xf4 ♔e5 35.g3 ♘f5 36.♘e2 d4 [0:1]

Ejercicio 20: Juegan las blancas

Khalifman-Yemelin

Rusia 1996



Este ejemplo es bastante lógico y transparente, pero parece que a muchos jugadores les cuesta resolverlo. Demasiado a menudo las soluciones a estos ejercicios tienden a depender de la evaluación final de una posición resultante, lo que puede ser de algún modo complicado, especialmente cuando tienes que dar argumentos a decisiones intuitivas.

Pero vayamos a la posición. ¿Cómo deberíamos enfocarla? Recordad: cada posición tiene un concepto primario, algo que quieres conseguir. Este es el objetivo del cálculo y la resolución de problemas en el tablero. Primero definimos nuestra agenda de actuación y a continuación se encuentra la forma de conseguir el ojetivo. Aquí lo principal es completar el desarrollo. Mi consejo es: cuando quieres algo, ¡primero mira si hay un modo directo de conseguirlo! En aproximadamente el 90% de los casos (no en estudios ni problemas, sino en ajedrez de torneo, 9 de cada 10 jugadas) tendrás la opción de hacerlo directamente. Este es uno de esos casos.

El blanco quiere enrocarse pero también quiere recapturar con la dama en f3, dado que g2-g3 es necesario para restringir el caballo negro. Así pues, la jugada que se realizaba con anterioridad era 16. ♗c2, hasta que Khalifman descubrió la obvia...

16.0-0!

Realizando la jugada que quieres hacer: primero haz que funcione.

16...gxf3

La jugada que todo el mundo espera aquí pero...¡intentamos que las jugadas que ellos quieren hacer no funcionen! El blanco está ganando desde el punto de vista estratégico. 16...♕g5 17.fxg4 h5 18.♘d5! ♕xg4 19.♕xg4 hxg4 20.♘xf4 exf4 21.♗e1 también proporciona al blanco una posición convincente según Khalifman.

17.♕xf3!

La clave. El alfil no está colgando dado que la natural 18.♘f5! sería decisiva. Esto no es difícil de ver si ya tienes la idea.

¿Y cómo conseguir la idea? Preguntaros a vosotros mismos: ¿qué jugadas quisiera hacer sin preocuparme por los aspectos tácticos inmediatos? Sabiendo esto os será más fácil ver estos pequeños giros tácticos.

17...exd4

17...♘xd3 18.♘f5 ♕g5 19.♗h4 ♕f4?! 20.♘g7+ ♔f8 21.♘e6+! fxe6 22.♕xd3, o 17...♖g8 18.♗c2! 0-0-0 19.♗g3 y el negro está sometido a una seria presión por la columna «f» (y esto se extenderá al flanco de rey).

18.♘d5!

18.♘f5 ♕g5 19.cxd4 ♕xf5! 20.♗h4 ♘h3+! 21.gxh3 ♖g8+ 22.♔h1 ♕xf3+ 23.♖xf3 es en cierto modo mejor para el blanco, pero esto no es lo que uno desea. La textual es una jugada asesina – y una de este 10% de jugadas que encontramos algo sorprendentes y no de manera directa – y una forma inteligente de resolver inmediatamente el problema de eliminar el caballo de f4. Cabe destacar 18.exd4 ♘xd3.

18...♘xd5

Uno nunca puede prescindir completamente del cálculo y deberíais usarlo cuando sea necesario. Aquí tenéis que ver cosas como 18...♗xd5 19.♕xf4 ♘c5 20.exd5 ♘xd3 21.♕xd4 ♘e5 22.♗h4, lo que da la victoria.

19.exd5 ♘e5

Si 19...0-0-0 20.cxd4 y el negro está posicionalmente perdido. La última oportunidad, 20...b5, sólo sirve para ilustrar la desesperada situación en la que se encuentra. 19...dxc3 genera una solución más complicada. La mayoría de de las jugadas podrían haberse decidido basándose en la intuición y no en el cálculo: 20.♗f5! ♘e5 (20...0-0-0 21.♖ae1! ♕g5 22.♗d4 ♖hg8 23.♗f6) 21.♕h3! ♕g5 (21...♘xc4 22.♖ae1 ♘e5 23.♗h4) 22.♗h4 ♕d2 23.♖ae1 ♕d4+ 24.♔h1 ♖g8 25.♖e4 ♕d2 26.♖xe5+! dxe5 27.♗d7+ ♔f8 28.♖xf7+! ♔xf7 29.♕f5+ ♔g7 30.♗f6+ y mate (todas las variantes han sido proporcionadas por Khalifman).

20.♕e4 dxc3?!

Esto no se adecúa a la agenda ideal del negro: completar el desarrollo y poner a salvo su rey. Yemelin es un verdadero luchador por encima de cualquier otra cosa, pero a menudo los luchadores se encuentran en problemas cuando se trata de jugar con extremada precisión. Khalifman ofrece las siguientes variantes:

20...f5 21.♕xf5! ♖f8 22.♕h5+ ♕f7 23.♕xh6 ganando, 20...♘xd3 21.♕xd3 0-0-0 22.♗xd4 ♖he8 23.♗f6 ♕e4 24.♕xe4 ♖xe4 25.♗xd8 ♔xd8 26.♖xf7 ♖xc4 27.♖d1 con excelentes posibilidades y 20...♘g6 21.♕xe7+! ♘xe7 22.♖ae1 ♔f8 23.♗h4 ♖e8 24.cxd4, con una abrumadora ventaja posicional.

21.♗h4 ♕d7 22.♗f6

Se acabó la lucha. No hace falta ver más para darse cuenta de esto.

22...♖g8 23.♖ae1 c6

23...♕g4 24.♖f4 ♕g6 25.♕e2 y gana. Tras 23...♔f8 24.♕h4 ♕g4 25.♕xh6+ ♔e8 26.♖f2 el negro no ha solucionado ni una pequeña parte de sus problemas, sólo ha perdido el peón «h» y ha visto cómo la torre blanca se incorpora al ataque.

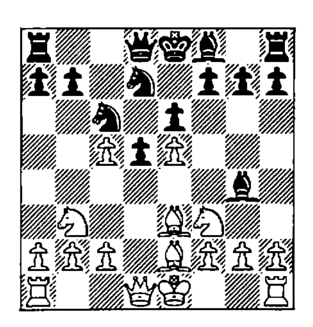
24.♗xe5 dxe5 25.♕xe5+ ♔f8 26.♗f5 ♕d8 27.♗e6 ♖g7 28.♗xf7! [1:0]

El blanco gana de un millón de formas diferentes. Una de ellas es 28...♖xf7 29.♕h8 y mate.

Ejercicio 21: Juegan las blancas

Short-Adianto

Yakarta (Partida 5) 1996



Este ejercicio tiene que ver con las capturas y recapturas. El negro amenaza ganar el peón de e5, cosa que el blanco debería intentar evitar. Pero aquí hay otros temas. Si el negro captura en e5 habrá numerosos cambios, tras lo cual el alfil de casillas negras del segundo jugador no dispondrá de una casilla evidente. Por su parte, el blanco estará más que contento en d4. Y así es como fue para Short.

10.♘fd4! ♗xe2 11.♕xe2 ♘dxe5 12.f4!

Recordad que la clave es situar el alfil en d4, desde donde ayuda al blanco a controlar el tablero: un concepto primario.

12...♘c4 13.♘xc6 bxc6 14.♗d4

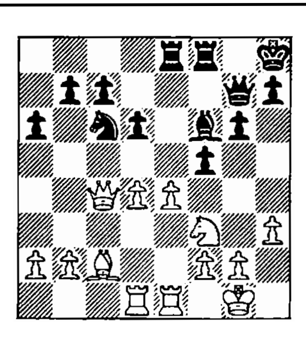
Short: '*Utut habia pasado por alto o valorado incorrectamente esta continuación. Mi pequeño amigo alemán, Fritz, tampoco la entiende. El alfil blanco domina el tablero, haciendo diabólicamente difícil el desarrollo.*» El blanco está claramente mejor.

14...♕h4+ 15.g3 ♕e7? 16.0-0 h5 17.♖ae1 0-0-0 18.♘c1! ♕b7 19.♘d3 h4 20.g4 h3 21.a4 ♕c7 22.b3 ♗e7 23.g5 ♔b7 24.♕f2 e5 25.fxe5 ♗xg5 26.bxc4 dxc4 27.♘f4 ♗h4 28.♖b1+ ♔a8 29.♕e3 ♕d7 30.c3 ♗g5 31.e6 ♕c8 32.exf7 ♖h4 33.♕e6 [1:0]

Ejercicio 22: Juegan las blancas

Topalov-Short

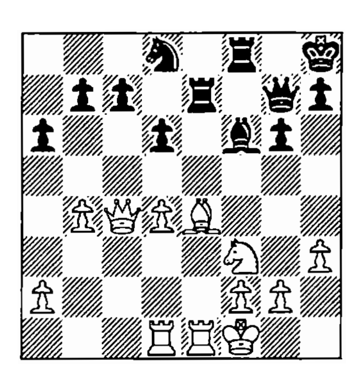
Novgorod 1996



Este es un ejemplo típico de una situación en la que estudiar las piezas individualmente conducirá a una conclusión general. Primero empecemos por afirmar lo evidente. Las debilidades en la posición son los peones de g6 y h7 (que serán objetivo constante del alfil blanco) y los de d4 y f2. No hay motivo para que el blanco altere la estructura de peones inmediatamente porque tras 24.exf5 ♖xe1 25.♖xe1 ♘xd4! el ataque por las casillas negras resulta muy fuerte. Así que busquemos casillas ideales. Todas las piezas negras están bien situadas y preparadas para la acción, lo que también puede decirse de las blancas. El alfil no podría estar mejor que en c2, desde donde controla la actualmente fundamental casilla de e4. La dama blanca está bien en c4, apoyando el avance d4-d5 y, gracias a su ubicación central, está cerca de la acción en cualquiera de los flancos (b7 podría ser un objetivo, como podría serlo también el rey negro). El caballo blanco está bajo cierta presión, resistiendo en la columna «f» y protegiendo el peón de d4.

Finalmente las torres blancas están muy contentas ocupando las columnas centrales. Podría parecer que es un ejercicio infructuoso dado que nada puede ser mejorado pero..., ¡nunca os olvidéis del rey! Hay dos aspectos que merecen ser destacados en relación al monarca: está en una casilla negra y, de hecho, tiene un cierto efecto en la pequeña variante dada anteriormente.

24.♔f1! fxe4 25.♗xe4 ♘d8 26.b4 ♖e7



27.♖e3!

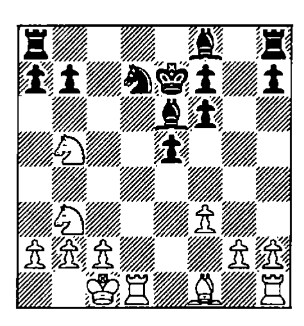
El blanco tiene una pequeña ventaja. A partir de aquí la posición cambia y las piezas encuentran nuevas y mejores casillas.

27...♖fe8? 28.♖de1 ♕h6 29.a4 c6!? 30.d5 b5 31.axb5? cxb5 32.♕a2 ♕g7? 33.♕xa6 ♗c3 34. ♖c1 ♗xb4 35. ♕xb5 ♗c5 36. ♖e2 ♕f6 37. ♗d3 ♖xe2 38. ♗xe2 ♖e4 39. ♗d3 ♖e7 40. ♕a6 ♖a7 41.♕c4 ♘f7 42.♕c3 ♘e5 43.♕b2! ♖e7 44.♖e1 ♔g7?! 45.♘d4! h5! 46.♘f3 ♖f7 47.♗e4 ♘xf3 48.♕xf6+ ♔xf6 49.♗xf3 ♖e7 50.♖b1 ♖a7 51.♖b2 [½-½]

Ejercicio 23: Juegan las blancas

Seeman-Short

Tallinn 1998



Esta posición es bastante peligrosa para el blanco. Pongamos sobre la mesa los conceptos que destacan a simple vista. El negro cuenta con la pareja de alfiles. El negro tiene abierta la columna «g». El negro dispone de mayoría de peones en el centro. El blanco tiene ventaja de desarrollo. ¿Me he dejado algo? Quizá la debilidad de la casilla f5 pero..., ¿puede ser explotada?

Y ahora las debilidades. El negro puede ser algo vulnerable por las casillas blancas, pero g2 es un objetivo potencial. El principal problema para el blanco en esta posición es que sus caballos no tienen casillas ideales. El caballo de b5 podría encontrar dos buenas casillas en f5 y d5 pero...¿cuál es mejor? La solución se basa en la táctica. Nótese que d6 no es realmente una casilla óptima ya que el blanco nunca podrá conseguir el control completo sobre una casilla negra que se encuentra tan alejada, en territorio enemigo.

14.♘d6?!

Causando problemas. Lo malo de esta jugada es que no hace nada por cambiar ninguno de los conceptos enumerados arriba y, por lo tanto, no hace ningún bien.

14.♘a5 ♗h6+ 15.♔b1 ♘c5 parece bueno para el negro. Los caballos en a5 y b5 no contribuyen muy positivamente a la posición, e intentos tácticos como 16.b4 ♘a4 parecen ser más problemáticos para el blanco que para el negro.

La opción correcta debe ser eliminar la ventaja negra de la pareja de alfiles y aumentar el control sobre las casillas blancas mediante 14.♘c7!, después de lo cual 14...♗h6+ 15.♔b1 ♖ad8 16.♘d5+ ♗xd5 17.♖xd5 ♘c5! 18.♗c4 ♖xd5 19.♗xd5 ♖d8 20.c4 ♘xb3 llevó al negro a estar sólo ligeramente inferior en el final (que fue capaz de entablar) en Popov-Tseshkovsky, Rusia 1997.

14...b6 15.♗b5

El blanco no dispone de demasiadas jugadas «fáciles». 15.♗d3? es un ejemplo de la expresión de Esben Lund: *Cuando creo que soy listo estoy siendo realmente estúpido.* En relación con la decisión de 15.♗d3 tenemos presente la afirmación de que el 90% de las jugadas que realmente uno quiere realizar pueden ser ejecutadas de inmediato. Pero aquí, por desgracia, nos topamos con el 10% restante, ya que tras 15...♔xd6 16.♗e4+ ♔c7 17.♗xa8 ♗h6+ el negro gana.

15.♗c4 ♗h6+ 16.♔b1 ♖hd8 creo que es bueno para el negro. Tras ♗xe6 fxe6 el caballo blanco está muy bien en d6 pero sin ningún sitio a donde ir; y quizá el alfil tendrá algo que decir.

15...♖d8 16.♖d3 ♗h6+ 17.♔b1 ♘b8!?

Fritz sugiere una continuación incluso más fuerte: 17...a6 18.♗c4 e4!! (Short: *«lo que resultaba demasiado difícil para un aficionado como yo»*) 19.♖d4 exf3 20.gxf3 ♘e5 21.♗xe6 fxe6 y el negro gana un peón y con toda probabilidad la partida. El blanco podía haber opuesto más resistencia, pero todavía tiene una difícil tarea por delante.

18.♖hd1

18.♘e4 f5! y tras ...♔f6 la posición del negro es mejor, con la pareja de alfiles y la columna «g» abierta.

18...a6 19.♗c4 ♖xd6 20.♖xd6 ♗xc4 21.♖xb6 ♗e3! 22.♖b4?!

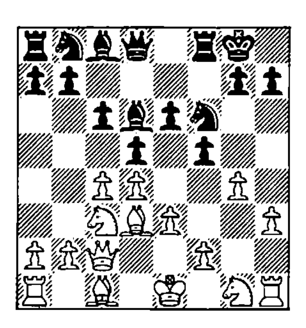
Es preferible 22.♖b7+.

22...♖c8 23.♘a5 ♗b5 24.a4 ♗c5 25.♖h4 ♗d7 26.♖d3 ♗d4 27.♖b3 ♘c6 28.♘xc6+ ♗xc6 29.c3 ♗d5 30.♖a3 ♗f2! 31.♖h5 ♖g8 32.c4 ♗xc4 33.g3 ♗d4 34.♖xh7 ♖b8 [0:1]

Ejercicio 24: Juegan las negras

Gelfand-Short

Tilburg 1990



Aquí el blanco, no muy sabiamente, ha debilitado su flanco de rey con los avances g2-g4 y h2-h3. Esto no sólo compromete la estructura del flanco de rey, sino que también ha retrasado su desarrollo. No es sorprendente que el negro sea capaz de explotar este factor mediante un rápido desarrollo y presión contra f2. Así pues, el negro debería intentar conseguir la iniciativa.

8...♘a6!

Ganando un tiempo y tras la respuesta forzada...

9.a3

...el negro todavía gana más tiempos con...

9...dxc4 10.♗xc4 b5!

Una vez más, los tiempos son cruciales. Cuando ataquéis siempre es bueno lanzar vuestras piezas al ataque al mismo tiempo que hacéis retroceder las de vuestro oponente.

11.♗e2

11.♗a2 b4 12.♘a4 ♔h8 claramente favorece al negro, según Short.

11...b4 12.♘a4 bxa3 13.bxa3 ♘e4

Short prefiere las negras, pero no creo que eso sea todo. El blanco está descoordinado, tiene una estructura de peones lamentable y va muy retrasado en el desarrollo. En la práctica no fue muy difícil para Short acabar con Gelfand.

14.♘f3 ♕a5+ 15.♔f1 ♘c7! 16.♘b2 ♗a6 17.♘c4

17.♗xa6! ♕xa6+ 18.♔g2 era la mejor defensa según Short.

17...♕d5 18.♖g1 fxg4 19.♖xg4 ♘g3+?!

19...♘xf2! 20.♔xf2 ♗xc4 21.e4 ♕xd4+ 22.♗e3 ♕xa1 23.♕xc4 ♕xa3 gana directamente.

20.♖xg3 ♗xg3 21.♔g2! ♗h4 22.e4 ♕h5 23.♘xh4

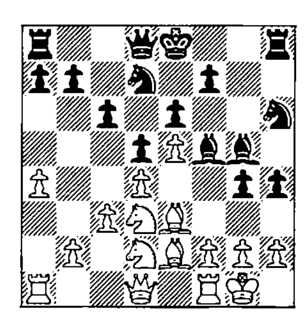
23.♘ce5! ♗xe2 24.♕xe2 era mejor.

23...♛xh4 24.♗e3 ♜f6 25.♖h1 ♜af8 26.♖h2? ♜xf2+ 27.♗xf2 ♛xf2+ 28.♔h1 ♛e1+ [0:1]

Ejercicio 25: Juegan las blancas

Short-Kamsky

Tilburg 1990



Una vez más, es Short quien se encuentra solo ante la tarea de tener que buscar la jugada correcta en una posición difícil.

Aquí, cuando estudiamos casillas, nos centramos principalmente en las negras del flanco de rey, donde el segundo jugador ha adoptado una pose más agresiva. Está intentando seguir avanzando con ...g4-g3 para abrir brecha en el muro defensivo del blanco y poder hacer daño por las casillas negras. Más aún, el caballo de h6 pronto se trasladará a f5 para ejercer más presión sobre estas casillas.

El blanco tiene dos piezas muy pobres: su caballo de d2 y la dama. En consecuencia, estas dos piezas inútiles deberían incorporarse a la lucha por estas casillas negras, ya que si el blanco gana esta batalla dispondrá de una clara ventaja: gracias a las concesiones a largo plazo que ha debido hacer el negro en su búsqueda de una temprana iniciativa en el flanco de rey. Por esto, el blanco realiza la siguiente jugada.

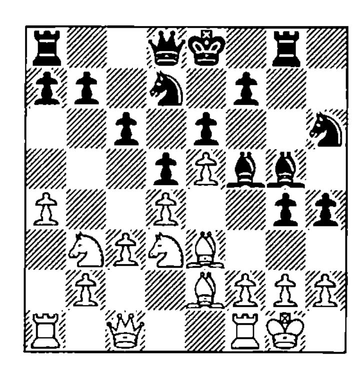
13.♕c1!!

Al tiempo que se prepara para controlar las casillas negras del flanco de rey, el blanco tiene en mente c3-c4 en caso de que el negro se enroque largo.

13...♜g8

Sobreprotección. El blanco estaba amenazando 14.♘c4!.

14.♘b3



14...♝xd3?!

Proporcionando al blanco una clara y duradera ventaja. Short tiene ahora las manos libres para abrir el juego en el flanco de rey.

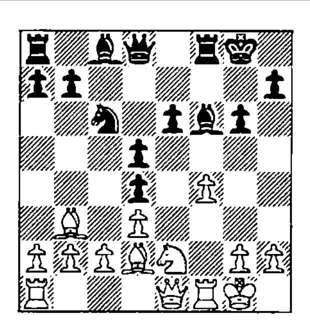
Es correcto 14...♛e7 15.c4 ♝xe3 16.fxe3 0-0-0 17.cxd5 exd5 18.a5 a6 19.♘dc5 donde el blanco ciertamente tiene amenazas mucho más peligrosas contra el rey negro, con sacrificios en el aire así como la maniobra de torre ♖a1-a4-b4 etc.

15.♗xd3 a5?! 16.f4! gxf3 17.♖xf3 b6 18.♗xg5 ♛xg5 19.♕xg5 ♜xg5 20.♖h3 ♚e7 21.♖xh4 ♞g4 22.♖e1 ♜ag8 23.g3 c5 24.♘d2 c4 25.♗c2 f5! 26.exf6+ ♞gxf6 27.♘f3 ♜h5 28.♖xh5 ♞xh5 29.♔f2 ♚d6 30.♘e5 ♞df6 31.♗d1 ♞g7 32.g4! ♜b8 33.♗f3 b5 34.axb5 ♜xb5 35.♖e2 a4 36.h4 a3 37.bxa3 ♜b3 38.♖c2 ♜xa3 39.h5 ♞h7 40.♔g3 ♚e7 41.♖b2 ♜b3 42.♖a2 ♜b7 43.♔f4 ♞e8 44.g5 ♞d6 45.g6 ♞f6 46.h6 ♚f8 47.♖a8+ ♞de8 48.♘g4 ♞xg4 49.♗xg4 ♜e7 50.♔e5 [1:0]

Ejercicio 26: Juegan las blancas

Short-Gelfand

Bruselas 1991



La extraña situación de su caballo no ayuda al blanco, pero no es difícil encontrar una casilla mejor: f3. Así pues, la solución a este ejercicio es bastante directa.

15.♔h1!

El blanco no debería caer en la tentación de jugar 15. f5 ya que tras 15...gxf5 el negro ha mejorado su estructura de peones y la situación no está nada clara. Aún así, el blanco dispone de una buena posición tras 16.♘f4 ♛e7 17.♘h5, pero complicar las cosas de esta manera parece bastante innecesario.

15...a5 16.a4 ♛d6

Pero ahora, si el negro juega 16...♛b6 abandonando el flanco de rey, es el momento para 17.f5! gxf5 18.♘f4 con amenazas mucho más peligrosas que las que vimos antes.

17.♘g1 ♝d7 18.♘f3

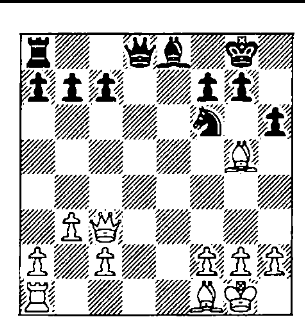
El blanco tiene una ligera ventaja y acabó ganando la partida:

18...♘b4 19.♛f2! ♛c5 20.♗c3! ♘c6 21.♖ae1 b6 22.♗d2 ♘b4?! 23.♛g3 b5 24.f5! exf5 25.♘e5 ♝e8 26.axb5 ♛xb5 27.♖xf5 ♚h8 28.♖xf6! ♜xf6 29.♘g4 ♜f5 30.♘h6 ♜h5 31.♛f4 [1:0]

Ejercicio 27: Juegan las blancas

Ivanchuk-Short

Novgorod 1994

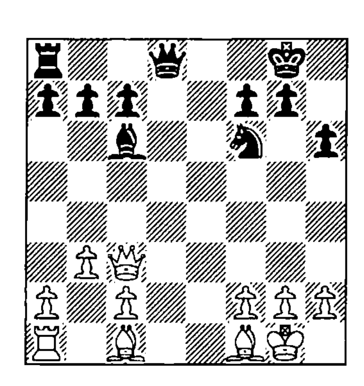


El blanco necesita tomar una decisión. Si juega 18.♗xf6 no conseguirá ninguna ventaja dado que los peones débiles resultantes no podrán ser atacados. En caso de 18.♗h4 entonces vendrá 18...♝c6 seguido de ...g7-g5 y ...♘e4, también con igualdad. Así pues, sólo hay una buena jugada.

18.♗c1!

El blanco no intenta demostrar nada en concreto, simplemente sitúa su alfil en la casilla más natural (b2), conservando cierta ventaja gracias a la pareja de alfiles. Dado que el negro no está completamente desarrollado, la pérdida de tiempo no es crítica.

18...♝c6



19 ♗b2

La presión en la gran diagonal obliga al negro a debilitar su flanco de rey mediante ...f7-f6, o se sentirá bastante incómodo. Todos los finales también dan al blanco buenas posibilidades de victoria.

19...♕d6 20.♖e1 ♖e8 21.♖xe8+ ♘xe8 22.f3 a6 23.a4 ♘f6 24.♗d3 ♕f4?

Es mejor 24...♗d5, con ventaja para el blanco. Ahora el primer jugador consigue una posición ganadora.

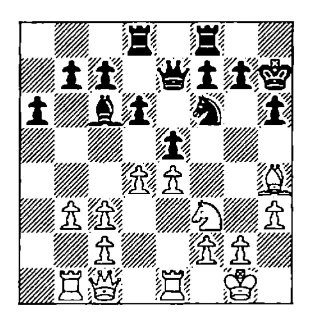
25.♗xa6! bxa6 26.♕xc6 ♕d2 27.h3 ♕e3+ 28.♔f1 ♕d2 29.♗xf6 gxf6 30.♕xc7 h5 31.h4 ♕d1+ 32.♔f2 ♕d2+ 33.♔g3 ♕e1+ 34.♔h3 ♕h1+ 35.♕h2 ♕d1 36.♕g3+ ♔h7 37.♕f4 ♔g7 38.♕e4 a5 39.c4?? ♕xb3 40.c5 ♕c3! 41.♕d5 ♕a1 42.♕c4 ♕b1 43.♔g3 ♕e1+ 44.♔h2 ♕e5+ 45.♔h3 ♕f5+ 46.♔g3 ♕e5+ 47.♔f2 ♕b2+ 48.♔e3 ♕xg2 49.c6 ♕g1+ 50.♔e4 ♕e1+ 51.♔d4 ♕e5+ 52.♔d3 ♕f5+ 53.♔d2 ♕xf3 54.c7 ♕f2+ 55.♔d3 ♕g3+ 56.♔e4 ♕g4+ 57.♔d3 ♕g3+ 58.♔c2 ♕f2+ 59.♔b3 ♕b6+ 60.♔a2 ♕f2+ 61.♔a3 ♕e3+ 62.♔b2 ♕b6+

[½-½]

Ejercicio 28: Juegan las blancas

Short-Speelman

Londres 1991



El punto más débil del territorio negro es el peón de e5. La pieza blanca peor situada es la torre de b1. La casilla ideal para esta pieza es a5. Por lo tanto, la jugada correcta es lógica.

18.♖a1!

Jugando con todas las piezas: ¡recordad esto siempre!

18...♖g8

Era mejor 18...♖a8!?, con lo que se produce la misma variante que en la partida, sólo que el negro no pierde el peón de a6. El blanco probablemente hubiera jugado 19.c4 consiguiendo cierta ventaja. El negro evitaría la idea del blanco, pero éste ha mejorado su torre y la del negro ha quedado peor.

19.dxe5 dxe5 20.♖a5

Ahora el blanco está bien.

20...♗b5 21.c4 b6 22.♖a1 ♗c6 23.♖xa6 g5 24.♗g3 ♘h5!

24...♘d7 25.♖a7 resulta incómodo para el negro.

25.♘xe5

25.♗xe5? g4 y el rey queda expuesto.

25...♗b7 26.♖a7 ♘xg3 27.♖xb7 ♕xe5 28.fxg3 ♕xg3 29.♕e3 ♕e5 30.c5!? b5?

30...g4 31.h4 b5 hubiera mantenido al negro en la partida. Ahora el problema es muy grave.

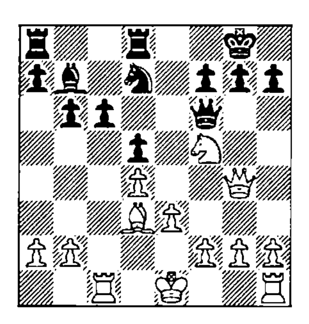
31.♖f1 ♖d7 32.♖xb5 c6 33.♖b6 ♖g6 34.b4 ♔g7 35.♕f3 h5 36.♕xh5 ♕d4+ 37.♔h1 g4 38.♖b8 ♖d8 39.♖b7 ♕f6!? 40.♖xf7+ ♕xf7 41.♖xf7+ ♔xf7 42.hxg4 ♖e8 43.♕h7+ ♔f6 44.♕d7 ♖e6 45.b5 ♔e5 46.b6 ♖g8 47.c3

[1:0]

Ejercicio 29: Juegan las blancas

Vaganian-Short

Debrecen 1992



¿Cómo debería el blanco, a quien le toca jugar, completar su desarrollo?

Aquí el blanco pudo desarrollarse con 15.0-0, pero esto no conduce a ninguna ventaja. La manera más rápida de desarrollar una fuerte iniciativa es poner la torre de rey en juego, a través de la 3ª fila. Dado que ♔e1-f1 funcionaría tan bien como el enroque, el blanco no tiene problemas con su rey. ¿Cómo debería uno encontrar este plan? Bien, es muy sencillo. El blanco está ligeramente mejor situado y razonablemente activo, mientras que el negro está pasivo. Así pues, las blancas deberían consolidar una ventaja, y esto se consigue identificando las debilidades más graves en territorio enemigo. En este caso es el flanco de rey. Tras...

15.h4!

...El blanco intenta conseguir cuatro piezas contra dos en el flanco de rey. Este es el enfoque más peligroso. 15. ♗a6 es una variante con trampa, en la que el negro debe realizar una elección:

15...♗xa6 16.♖xc6 ♘e5? (16...h5 17.♕f4! g5? 18.♕f3 y el blanco gana (Short) pero 17...♘c5! transpone a 15...h5) 17.dxe5 ♕xe5 conduce a un juego poco claro, según Short. Creo que el blanco no tiene nada que temer aquí, ya que tras 18.♘h6+! ♔f8 19.♕b4+ ♔e8! (19...♕e7 20.♕xe7+ ♔xe7 21.♘f5+ ♔f8 22.♘d4 da al blanco una clara ventaja) 20.♕a4 ♔f8 21.♕a3+! ♔e8 22.♕xa6 gxh6 23.0-0 el blanco tiene ventaja.

15...h5! fue descubierta por un inteligente estudiante, Jan Hondenbrink. Esto lleva a tablas tras 16.♕f4 ♗xa6! 17.♖xc6 ♘c5 18.dxc5 ♕xb2, cuando el blanco no tiene nada mejor que 19.♘e7+ ♔f8 20.♘g6+ ♔g8 21.♘e7+, con jaque perpetuo.

15...♘f8 16.♕g5!

La jugada clave. 16.♖h3 ♗c8 17.♖f3 ♗xf5 permite al negro eliminar el principal atacante y, por lo tanto, igualar.

16...♕xg5 17.hxg5

Esta posición es, a nivel de estructura, mejor para el blanco. El caballo de f5 está muy bien y el negro tiene debilidades en h7 y c6, así como otras casillas débiles. El hecho de que las negras acabaran ganando dice algo respecto a su maestría.

17...♖d7 18.f4 ♖ad8 19.♔d2 ♖c7 20.b4 ♘e6 21.♖h4 c5 22.♖ch1 h6 23.bxc5 bxc5 24.♘xh6+ gxh6 25.♖xh6 ♘f8 26.f5 f6 27.♖xf6! c4 28.♗c2 c3+ 29.♔e2 ♖g7 30.g6 ♖c7 31.g4 ♗c6 32.g5 ♖b8 33.♔f3 ♖cc8 34.♗b3?

34.♖xf8+! ♖xf8 35.f6 ♖b7 36.♗f5 ♗d7 37. g7 y gana.

34...♖xb3! 35.axb3 ♗b5 36.e4?! c2 37.♖c1 ♖c3+ 38.♔f4 dxe4 39.♖f7 e3 40.♖b7 a6 41. ♖b8?! ♗d3! 42.d5 ♖c5 43.♔e5 ♖b5! 44.♖d8?

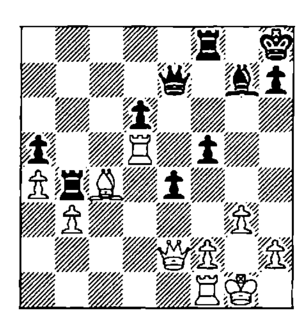
44.♖xb5! axb5 45.♔d4 ♗xf5 46.♔xe3 ♘d7 47.♔d2 ♘c5 48.♖xc2 ♘xb3+ 49.♔c3 ♗xc2 50.♔xc2 ♘d4+ 51.♔c3 ♘f5 52.♔b4 ♘d6 53.♔c5 tablas (Short).

44...♖xb3! 45.♖h1 ♖b6! 46.♖c8 e2 47.f6 ♗xg6 48.♖c7 e1♕+ 49.♖xe1 ♖b1 50.♖e3 c1♕ 51.♖xc1 ♖xc1 52.♖a3 ♖g1 53.♖xa6 ♖xg5+ 54.♔d4 ♔f7 [0:1]

Ejercicio 30: Juegan las blancas

Short-Kramnik

Novgorod 1995



Este ejercicio es muy difícil. Resulta también muy instructivo ya que nos explica cosas sobre las posiciones ganadas o, al menos, me permite decir algo sobre las posiciones ganadas. La regla más importante en las posiciones ganadas (aquí hablo sobre posiciones ganadas estáticamente, donde la estructura o el material la convierte en ganadora) es que si no pasa nada, entonces vosotros ganáis. Es una lógica muy simple. Así pues, ¿qué deberíais hacer? *Prevenir cualquier contrajuego,* si es posible. Otra regla es que la presencia de alfiles de diferente color hace más fácil la victoria una vez la posición está realmente ganada, como explicó Bent Larsen. En el caso que nos ocupa esto significa que el blanco ya goza de la situación ideal. Todo lo que tiene que hacer es evitar el contrajuego -que sólo se basa en el avance del peón «f»-, por lo que la jugada correcta hubiera sido 26. f4!, bloqueando el peón y quitándole la casilla e5 al caballo. En vez de eso, Short jugó descuidadamente.

26.♖fd1?!

26.♖xa5 también es una jugada aceptable, ya que tras 26...f4 27.gxf4 ♖xf4 28.♖a8+ el blanco probablemente gana de todos modos. Aún así, esto no es del todo exacto. Y en una posición ganada la precisión es lo más importante, pues evita que ocurran situaciones en las que tengas que realizar buenas jugadas para ganar el punto entero; algo que puede fallar, tal y como millones de jugadores han experimentado a lo largo de los años...

En su lugar, 26.f4! ♕c7 27.♖fd1 ♖f6 28.♕h5, con una clara victoria, es la variante preferida de Short, y hace bien en defenderla. El negro no tiene contrajuego y los alfiles de distinto color no son un factor que facilite las tablas, ya que el alfil negro no está jugando. Más aún, esto acentúa la ventaja blanca, aumentando las amenazas sobre el rey negro.

26...♗e5 27.♖xa5 ♖b7 28.♖ad5?! ♕f6 29.f4 exf3 30.♕xf3 ♖g7 31.♔h1 ♕h6

Seguramente el blanco sigue ganando, pero hay distintos tipos de posiciones ganadas. Existen aquéllas en las que ganaréis con un juego preciso, aquéllas en las que ganaréis la mayoría de las veces y aquéllas en las que ganaréis siempre. Este ejemplo no se incluye en la última categoría, lo que sí hubiera sucedido si el blanco hubiera jugado 26. f4!, por supuesto. De cara a los resultados prácticos, esta es una lección muy importante.

32.♖g1 ♖g6 33.♖d3 ♖g5 34.a5 ♖h5 35.♕f2 f4 36.g4 ♖h3 37.♖f3 ♖xf3 38.♕xf3 ♗d4 39.♖d1 ♗e3 40.a6 ♕f6 41.♕d5 f3 42.♕xd6 ♕g7 43.♗d5?! ♗a7! 44.♕b4?! f2 45.♗g2 ♖e8 46.♖f1 ♕e5 47.♗c6! ♖e7 48.♕d2 ♔g7 49.b4 ♖f7 50.b5 ♗b6 51.♕d5 ♕f4 52.♕e4 ♕d6 53.♗d5 ♖e7?

53...♖f4 hubiera dado al negro posibilidades razonables de defensa.

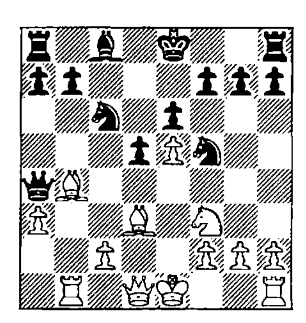
54.♕f5 ♗c7?? 55.♕g5+

[1:0]

Ejercicio 31: Juegan las blancas

Timman-Hübner

Tilburg 1988



Este ejercicio trata sobre casillas y sobre esos movimientos que sabemos son inevitables. A veces las cosas nos pueden ir mucho mejor simplemente dándonos cuenta de qué es lo que va a suceder en el tablero. Aquí ...♘xb4 está a punto de llegar, a lo cual ♖xb4 será la respuesta más cómoda, pero entonces hay un problema con ...♕xa3. Igualmente podemos considerar que tras ♗xf5, exf5, ♘d4 el peón de f5 estará bajo ataque y, al tiempo, g7 puede ser una debilidad, teniendo en cuenta que quedaremos con caballo contra alfil. Esto significa que el blanco tendrá ventaja sobre las casillas negras y el negro tendrá más influencia sobre las blancas. En consecuencia, la dama blanca estará mejor situada en casillas negras, por lo que la casilla negra – que aún tiene que ser encontrada – es f4.

14.♕c1!

Esta jugada está relacionada con todas estas consideraciones y, en mi opinión, es la más fuerte de todas las continuaciones posibles. Aún así, las otras opciones deben ser investigadas:

A) 14.0-0 ♘xb4 15.♖xb4 (15.axb4 es probablemente mejor, pero ésta no es la forma en la que queremos jugar) 15...♕xa3 16.♗b5+ ♔f8 y perder la posibilidad de enrocarse no parece justificar el sacrificio de dos peones.

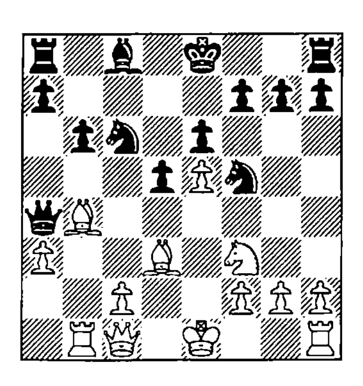
B) 14.♗xf5 ♘xb4! (14...exf5 15.0-0 ♘xb4 16.♖xb4 ♕xa3 17.♕d4 es bueno para el blanco) 15.axb4 (15.♖xb4 ♕xa3 16.♖g4 exf5 17.♖xg7 ♔f8 18.♖g5 ♕b4+ parece bueno para el negro; el blanco necesita enrocarse) 15...exf5 16.♕xd5 ♕xc2 17.0-0-0-0 18.♖fd1 ♕e4 y es difícil imaginar que aquí el blanco tenga más que una simple compensación por el peón.

C) 14. g4? falla debido al truco táctico 14...a5!, y aunque la posición no está clara, tras 15.♗c5 ♕xg4 16.♖g1 ♕f4 no parece que el blanco obtenga ningún beneficio de estos cambios. En realidad, prefiero al negro.

D) 14. h3 prepara g2-g4, parece lento e incluso no es seguro que el avance del peón «g» interese a las blancas. Tras 14...♘xb4 15.axb4 ♗d7 16.g4 ♘e7 seguido de ...♘g6 el negro mantiene la igualdad, como mínimo.

E) 14. ♕e2!? es la jugada recomendada por *Junior 7*. No me gusta tanto como 14.♕c1 porque no hace nada por las casillas negras. Pero provoca amenazas incómodas para la dama negra y ofrece algunas posibilidades de obtener ventaja tras 14...a6 15.0-0 ♘xb4 16.axb4, seguido de b4-b5. Aquí 14...♘fd4 15.♘xd4 ♘xd4 16.♕g4 ♘xc2+ 17.♗xc2 ♕xc2 18.0-0 ♕g6 19.♕h4 f6 20.f4! parece extremadamente peligroso para el negro. Por supuesto, hemos aprendido de *Fritz* a capturar estos peones, y también hemos mejorado nuestras habilidades defensivas, pero esto aún parece demasiado para que el negro pueda sobrevivir. La debilidad del rey no parece ser una ventaja dinámica sino estática.

14...b6



15.c4!

Otra ventaja de 14.♕c1, lo que no necesitaba ser previsto a la hora de tomar la decisión, por lo que no comenté nada al respecto.

15...♘xb4

15...dxc4 16.♕xc4 ♗b7 17.♗xf5 exf5 18.e6 es fatal para el negro.

16.♖xb4 ♕c6 17.0-0-0-0

17...♗a6 18.♗xf5 exf5 19.cxd5 ♕xd5 20.♖d1 es una posición muy incómoda para el negro.

18.♕f4! ♗b7 19.♗xf5 exf5 20.♘d4 ♕c5?

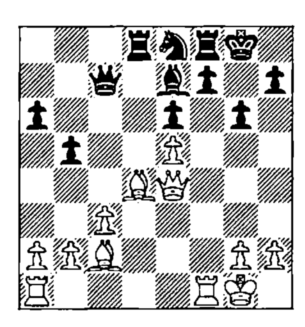
20...♕c7! 21.cxd5 ♗xd5 22.♘xf5 ♗e6 23.♘d6 hubiera dejado al blanco solamente con una ligera ventaja, ahora se acabó todo.

21.♘xf5 ♗c8 22.♘xg7! ♔xg7 23.♕g5+ ♔h8 24.♕f6+ ♔g8 25.♕g5+ ♔h8 26.♕f6+ ♔g8 27.♖b3 ♖e8 28.♖g3+ ♔f8 29.♖g7 ♖e7 30.e6! ♗xe6 31.♖xh7 [1:0]

Ejercicio 32: Juegan las blancas

Short - Kasparov

Amsterdam 1996



El blanco dispone de una clara ventaja estática. Su peón aislado de e5 se puede considerar más un punto fuerte que uno débil ya que controla casillas fundamentales del territorio enemigo, evitando la ubicación de las piezas del defensor. Además, el blanco tiene más territorio bajo su control, así como la ventaja de la pareja de alfiles. Por lo tanto, el plan debería ser evitar el contrajuego, mejorar la posición al máximo y entonces la combinación ganadora llegará por sí sola.

Así pues, la primera parte del plan es evitar el contrajuego. La única forma en que el negro puede conseguir algo es eliminando el alfil de d4, de ahí la siguiente jugada del blanco.

19.b4!

Esto es mejor que 19.♕e3 porque la dama ya está bien en e4 y no hay necesidad de atarla al control de c5. Uno debería también calcular 19...♖c8 20.b4 ♗xb4.

19...♘g7 20.g4!

No debe permitirse ♘g7-f5xd4 etc. Ahora las posibilidades de contrajuego del negro han desaparecido, lo que nos lleva a la fase de mejora.

20...h5 21. h3 a5 22. a3 ♖d7 23. ♖f3 ♕d8 24. ♖b1 ♗g5 25.♖bf1 axb4 26. axb4 ♗e7 27.♖b1??

Ahora que el blanco no puede mejorar más su posición, debe haber algo que indique que es el momento de realizar acciones directas. ¡Ups! El blanco podría haber ganado mediante 27.gxh5 ♘xh5 28.♖xf7! ♖xf7 29.♖xf7 ♔xf7 30.♕xg6+ ♔f8 31.♕h6+ ♘g7 32.♗g6! y el mate está a la vuelta de la esquina.

27...h4 28.♕e3?! ♘e8 29.♗e4 ♘c7 30.♗c6 ♘d5 31.♕e4??

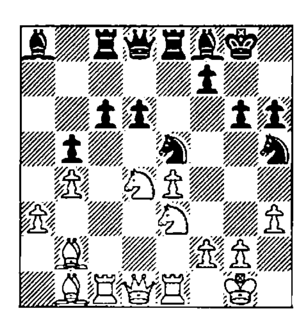
El blanco sigue ganando tras 31.♕f2 ♖c7 32.♗xb5 ♕c8 33.♖b3.

31...♘xc3!! 32.♗xc3 ♕b6+ 33.♔g2 ♖c7 34.♗a8 ♖c4 35.♕b7 ♕xb7 36.♗xb7 ♖b8 37.♗a6 ♖b6 38.♖a1 ♖cc6 39.♗xb5 ♖xb5 40.♖a8+ ♔g7 41.♖a7 ♔f8 42.♖a8+ ♔g7 43.♖a7 ♔f8 [½-½]

Ejercicio 33: Juegan las blancas

Timman-Portisch

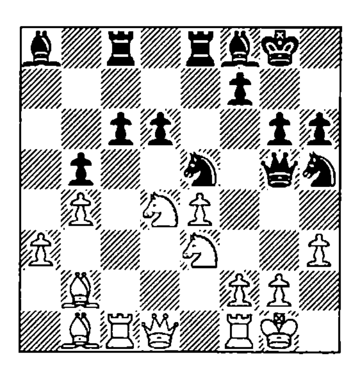
Amberes 1989



El blanco tendría una clara ventaja si pudiera expulsar el caballo de e5 mediante f2-f4. La mayoría de las fuerzas blancas están preparadas para ello, por lo que jugó...

26.♖f1! ♕g5?!

Esto no es tan bueno. Era necesario 26...♘f4 27.♘e2! y el negro debe jugar 27...♘xe2+ 28.♕xe2 ♘d7!, con ventaja blanca.



27.♘e2! ♘f4

Es difícil sugerir otras jugadas, pero esto lleva de manera forzada a una clara ventaja blanca, por lo que las negras deberían abandonar la lucha por la casilla f4.

28.♘xf4 ♕xf4 29.g3 ♕f3

29...♕g5 30.♔g2 no soluciona la vida del negro. Tras 29...♕f6 30.♗c3!. El peón «f» no puede ser sostenido, aunque el negro puede intentar algo como 30...♕e6 31.f4 ♕xh3!? 32.fxe5 ♕xg3+ 33.♘g2 c5!? y la posición es bastante complicada, a pesar de la pieza de ventaja. Aquí también sería posible 30. ♔g2!? seguido de ♕e2.

30.♘g4! ♕xd1 31.♘f6+ ♔h8 32.♖fxd1 ♖ed8 33.♗a2?!

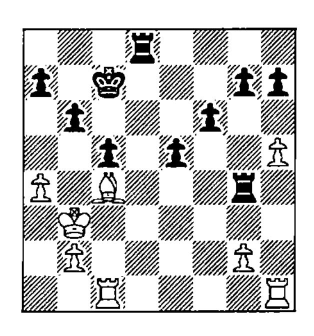
El blanco debería haberse decantado por 33. ♗xe5! dxe5 34. ♘d7 ♗g7 35. ♖d3, con clara ventaja. Es difícil que el negro haga funcionar sus piezas pequeñas.

33...♗g7 34.♗xe5 dxe5 35.♘d7 ♖c7 36.♘c5?! ♖d4 37.♘b3 ♖xd1+ 38.♖xd1 ♗f6 39.♘c5 ♔g7 40.♗e6 ♗e7 41.♖d7 ♖xd7 42.♗xd7 ♔f8 43.♘d3 ♗d6 44.f4 f6 45.f5 g5! 46.h4 ♔e7 47.♗e6 ♗b7 48 ♔f2 ♔d8 49 ♔f3 ♔e7 50 ♔e3 ♔d8 51 ♔e2 ♔e7 52 ♔f3 ♔f8 53 ♔g4 ♔g7 54 ♗d7 ♗e7 55 ♔f3 ♔f8 56 ♔e3 ♗d8 57 ♘c5 ♗b6 58.♔d3 ♗xc5 59.bxc5 ♔e7 60.♗e6 ♔d8 61.♔e3 ♔e7 62.♔d2 [½-½]

Ejercicio 34: Juegan las blancas

Karpov-Hjartarson

Tilburg 1988



Una regla muy importante en el final es mantener las piezas activas. Aquí parece que el blanco tendrá problemas a la hora de poner en juego sus torres. Además, el negro tiene una estructura muy saludable en el flanco de rey (eso parece), así como peones pasados.

Aún así, ¡el blanco puede debilitar el flanco de rey, activar sus torres y dejar al negro en una situación horrible con sólo una jugada!

29.h6! ♖xg2?!

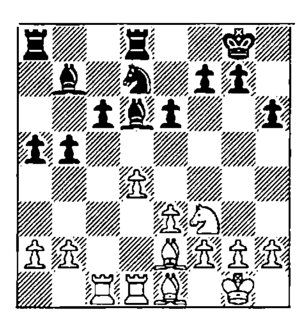
Un alumno correctamente destacó que el negro no tenía más opción que jugar 29...g6, porque de otro modo habría demasiadas debilidades que proteger. Esto es cierto, pero su valoración de que tras esta jugada los peones empiezan a ponerse en marcha es bastante imprecisa. En los finales es muy importante fijar las debilidades en territorio enemigo, y una debilidad se define por un punto que puedes atacar. Aquí esta debilidad es h7, añadiendo importancia al peón de h6. Esto necesita ser demostrado mediante análisis concretos, por supuesto, como Karpov ha hecho: 30.♖hd1! (30.♖cd1 permite 30...♖gd4 31.♖xd4 cxd4!) 30...♖gd4 (30...♖xd1 31.♖xd1 ♖h4 32.♗b5 ♖xh6 33.♖d7+ ofrece al blanco nuevos frente de ataque en el flanco de dama; los peones en a7 y b6 caerán rápidamente, tras lo cual el peón blanco de «a» será muy rápido) 31.♖xd4 ♖xd4 32.♗g8 ♖d7 33.♔c2 seguido de ♖d1, y el blanco está a punto de ganar.

30.hxg7 ♖xg7 31.♖cf1 ♖d6 32.♖h6 e4 33.♖hxf6 h5 34.♖6f4 ♖d4 35.♖f7+ ♖d7 36.♖xg7 ♖xg7 37.♖f4 ♖g3+ 38.♔c2 ♖g2+ 39.♔c3 ♖g3+ 40.♔d2 ♖g4 41.♖f7+ ♔d6 42.♔e3 a6 [1:0]

Ejercicio 35: Juegan las blancas

Karpov-van der Wiel

Tilburg 1988



El blanco no tiene debilidades. El negro tiene dos: c5 y c6. El alfil blanco de e2 y el caballo deberían trabajar en ese sentido, por lo que se necesita algo de reorganización.

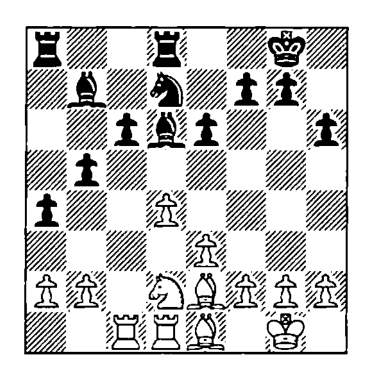
19.♘d2!

El caballo se dirige a c5 vía e4 y el alfil a f3. Una alternativa sería 19.♔f1!?, con idea de 19...e5 20.dxe5 ♘xe5 21.♖xd6, con lo cual el blanco gana, un accidente común.

Creo que llevar el rey al centro es una buena jugada pero, básicamente, considero que el negro mejora la posición de la misma forma mediante 19...♔f8, y además es mejor para el blanco seguir los pasos de Karpov (19.♘d2).

19...a4

19...e5 20.♘e4 ♗e7 21.dxe5 ♘xe5 22.♖xd8+ deja al negro con un dilema. Recordad la profilaxis: a menudo, cuando tenéis vuestros deseos concedidos y habéis conseguido evitar lo que queríais evitar, entonces se materializa una ventaja posicional.



20.♗f3 ♖a6 21.♘e4 ♗e7 22.a3!

Preparando ♗b4.

22...♖a7?! 23.♗b4!

El blanco se acerca a la victoria.

23...♗xb4 24.axb4 ♘b6 25.♘c5 ♗a8 26.♖a1

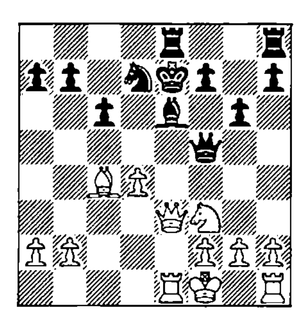
Una jugada típica del estilo de Karpov. Ahora ...♘c4 puede ser respondido mediante b2-b3.

26...♔f8 27.♔f1 ♘d7 28..♘d3! ♔e7 29.♖a3 ♘b6 30.♔e1 ♖c8 31.b3 ♖cc7 32.♖da1 ♗b7 33.♗d1! ♗c8 34.bxa4 bxa4 35.♗xa4 f6 36.♗b3 ♖xa3 37.♖xa3 g5 38.♔d2 ♔d6 39.♖a5 ♖e7 40.♘c5 f5 41.♘d3 ♘d5 42.f3 ♖b7 43.♗xd5 exd5 44.♖a8 [1:0]

Ejercicio 36: Juegan las blancas

Karpov-Yusupov

Campeonato de la URSS 1988



Esta es una posición muy famosa y un ejercicio no muy difícil. El blanco necesita activar sus fuerzas y la mejor forma de hacerlo es mediante un sacrificio de peón.

16.d5!!

16.♗xe6 fxe6 17.♕a3+? ♔f6 no ofrece nada al blanco dado que tras 18.♕xa7? ♕b5+ 19.♔g1 ♖a8 la dama quedaría atrapada. Tampoco 16.♕a3+ ♔f6 17.♗d3 ♕d5 18.♕xa7 ♗g4 es nada bueno, ya que las piezas negras de repente son útiles, mientras que las blancas están todavía poco desarrolladas.

También es inofensivo 16.♘g5 tras 16...♔d8! 17.♗xe6 (17.♘xe6+ fxe6 18.♗xe6 ♕b5+ 19.♔g1 ♖e7! y ...♖ae8) 17...fxe6 18.♘xe6+ ♔c8 19.♕b3 ♖e7, donde el negro no está peor.

16...cxd5 17 ♗b5!

Ajedrez preciso. La casilla de d4 no se escapará, así que el blanco no debe estar tan ansioso. Tras la sencilla 17 ♘d4 ♕e5! la ventaja blanca se evapora, pues 18. ♕a3+ puede ser fácilmente respondido mediante 18...♕d6, y el negro no está mal.

17...a6?!

Esto no tiene buena pinta ya que ahora el blanco gana casi a la fuerza. 17...♔f8?! 18.♕c3, con intención de ♘d4xe6, tampoco es demasiado recomendable. 17...d4!?, como sugirió Karpov, parece lógico. El alfil se libera un poco y el caballo será menos libre en d4 que con un peón en d5. Esto es lo que yo llamaría *pensamiento no obligatorio*. El blanco ha acumulado una serie de ventajas y ahora plantea diversas amenazas, por lo que el negro debería intentar huir de cualquier tipo de líneas forzadas, ya que todas ellas parecen conducir a su fin.

18.♕a3+ ♔d8

18...♔f6? 19.♗xd7 ♗xd7 20.♕c3+ y el blanco gana.

19.♕a5+! ♔e7

El blanco también gana tras 19...♔c8 20.♖c1+ ♔b8 21.♕c7+ ♔a8 22.♘d4 ♕f6 23.♗xa6 ♖b8 24.♕a5 ♕xd4 25.♗xb7+ ♔xb7 26.♖c7 ¡mate!

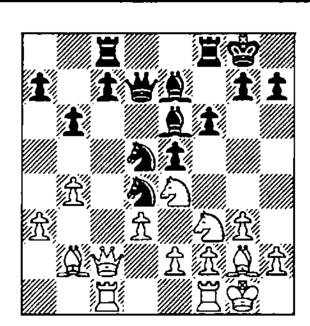
20.♕b4+ ♔f6

Zaitsev ofrece 20...♔d8?! 21.♘d4 ♕f6 22.♗xa6! bxa6 23.♖c1! ♖eg8 24.♖c6! etc. (ej. 24...♕e5 25.♖xe6!).

21.♕d4+ ♔e7 22.♗d3 ♕h5 23.h4! ♔d8 24.♘g5 ♖hf8 25.♗e2! ♕h6 26.♗f3 ♖e7 27.♕b4 ♘f6 28.♕d6+ ♖d7 29.♕f4 ♘g8 30.♗g4 ♔c8 31.♗xe6 fxe6 32.♖c1+ ♔d8 33.♘xe6+ ♔e7 34.♕xf8+ ♕xf8 35.♘xf8 ♔xf8 36.♖h3 ♘e7 37.h5 ♔g7 38.h6+ ♔f6 39.♖f3+ ♔e6 40.♖e1+ ♔d6 41.♖f6+ ♔c7 42.g4 ♘c6 43.♖e8 [1:0]

Ejercicio 37: Juegan las blancas

Karpov-Hjartarson



En su excelente libro *Técnica para el Jugador de Torneo* Mark Dvoretsky presenta un capítulo titulado *Explotando una Ventaja.* Allí investiga diferentes técnicas, siendo una de ellas No te Apresures. Esto significa que aumentar las ventajas estáticas paulatinamente puede ser una forma muy útil de preparar un ataque. Pero a veces tienes que saltar y cambiar la naturaleza de tu ventaja para sacar el máximo de su posición.

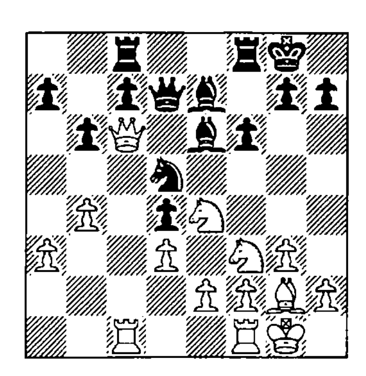
Dvoretsky expone muy bien el caso de Karpov y Flohr, jugadores con una gran técnica, y que demasiado a menudo esperaban a ver qué hacían sus oponentes en defensa, perdiendo así su ventaja al no actuar cuando era necesario.

La posición del diagrama es una excepción ya que Karpov extrae el máximo de su ventaja estática (el peón «c» retrasado) mediante un sacrificio de calidad táctico.

16.♗xd4! exd4 17.♕c6!

Una vez más, esto es táctico.

17.♘xd4 ♘xb4 18.axb4 ♕xd4 19.b5 también proporciona al blanco alguna ventaja, pero si el negro es capaz de neutralizar el peón «b», el blanco entonces sólo tendrá problemas; por ejemplo: 19...f5 20. e3 (20. ♘d2!? f4 21. ♕c6 ♗d6 22. ♘f3 podría ser mejor) 20...♕d7 21.♘c3 ♗b4 debería ofrecer al negro posibilidades razonables de defensa.



17...♕xc6 18.♖xc6 ♗d7 19.♘xd4!

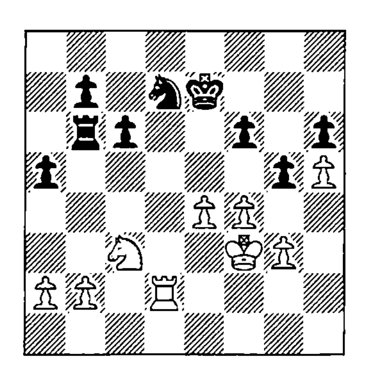
Es el momento en el que el negro no tiene más opción que acabar dando dos peones por la calidad, tras lo cual el dominio del primer jugador sobre las casillas blancas le otorga una clara ventaja.

Daros cuenta de la enorme ventaja que supone para el blanco en esta posición el hecho de que haya alfiles de diferente color. 19. ♖cc1 c5! no sería mejor para el blanco.

19...♗xc6 20.♘xc6 ♖ce8

Probablemente la única jugada. 20...♖f7 21. ♘g5! y 20...♔f7 21.♘xa7 ♖a8 22.♘d6+! ♔e6 23.♘db5 son decisivas. Aquí podríais imaginaros algo como 23...♗d6 24.♘c6 ♘e7 25.♘cd4+ ♔d7 26.♗xa8, y el blanco ciertamente ganará.

21.♖c1 f5 22.♘d2 ♘f6 23.♘xa7 ♗d6 24.e3 c5 25.♘c4 ♗b8 26.♘c6 b5 27.♘4a5 cxb4 28.axb4 ♘d7 29.d4 g5 30.♘xb8!? ♖xb8 31.♖c7 ♘f6 32.♘c6 ♖b6 33.♘e7+ ♔h8 34.♘xf5 ♖a6 35.♖c1 ♖a2?! 36.h3! ♖b2 37.e4 ♖xb4 38.g4 h5 39.e5 hxg4 40.exf6 gxh3 41.♗xh3 ♖xf6 42.♖c8+ ♔h7 43.♖c7+ ♔g6 44.♖g7+ ♔h5 45.f3! [1:0]



Ejercicio 38: Juegan las blancas

Karpov-Seirawan

Skelleftea 1989

Aquí encontramos un clásico ejemplo de querer y ejecutar. Para mi satisfacción, la mayoría de mis alumnos rápidamente se dieron cuenta de que la idea primaria para el blanco en esta posición es llevar el caballo a f5. La única cuestión es qué camino tomar. La respuesta es algo complicada y todos ellos, por desgracia, no consiguieron encontrarlo.

29.♘e2!

Con la amenaza ♘d4-f5. La alternativa 29.♘d1?! no es tan buena ya que el negro puede activar su torre -con contrajuego-, mediante 29...gxf4 30.gxf4 ♖b5!, y aunque el blanco conserva cierta ventaja tras 31.♖h2 f5 32.e5 esto resulta menos claro que la partida.

29...c5

Esta jugada disuade a mis alumnos en contra de 29.♘e2. Si 29...gxf4 30.gxf4 ♖b5 30.♘g3!

30.♘c3!

Espléndido. Ahora las débiles casillas blancas del territorio negro son fáciles de ver.

30...♖d6 31. ♖d5! ♖xd5 32. ♘xd5+ ♔e6

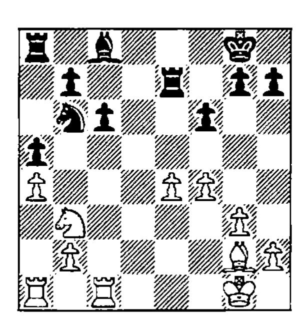
Pero podría haber ofrecido más resistencia 32...♔f7 33. ♘e3 ♔g7, aunque después de 34.a4 es evidente que el blanco controla la posición y el negro tiene muchas debilidades. No puedo creer que una posición como ésta se pueda salvar.

33.♘e3 b5 34.♘f5 ♘b6 35.♘xh6 ♘c4 36.♘f5 ♔f7 37.b3 ♘d2+ 38.♔e3 [1:0]

Ejercicio 39: Juegan las blancas

Karpov-Andersson

Olimpiada de Tesalónica 1988



Un típico caso de pieza peor situada. La torre de a1 no está bien ubicada y aceptaría gustosamente entrar en escena. Mientras tanto, 20.♘c5 puede ser contestado aceptablemente mediante 20...♘d7!, proporcionando al negro una situación sostenible.

A veces resulta una buena idea buscar la siguiente jugada de nuestro oponente, ya que puede darnos una pista de lo que deberíamos hacer. En este caso es 20...♗e6. Sabiendo esto, no debería ser demasiado difícil hallar nuestro camino, incluso si la siguiente jugada blanca es bastante extraña.

20.♖a3!!

La mejor. Por supuesto es necesario explicar

por qué es mejor que la tentadora variante que sugieren la mayoría de mis alumnos, esto es: 20.♖c5!? ♗e6 21.♘xa5! ♘d7 22.♘xb7 cuando el negro puede jugar con calidad por dos peones o pieza por tres después de 22...♖b8 23.♖xc6 ♖xb7 24.a5. En mi opinión es una posición muy peligrosa para el negro y aceptar la calidad es bastante más lógico. Aún así, el blanco parece conservar todas las posibilidades.

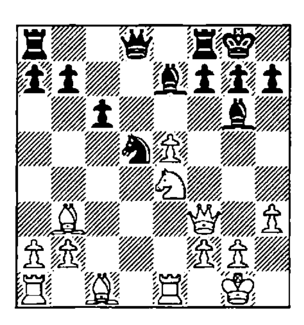
A pesar de todo creo que 20.♖a3! es una jugada mucho mejor, ya que proporciona una clara ventaja sin ningún riesgo. El blanco ya dispone de una ventaja estática y entonces pone sus piezas en juego de una forma muy armoniosa. Dejaré que os forméis vuestra propia opinión al respecto, pero al menos ya sabéis por qué quiero decir lo que quiero decir.

20...♗e6 21.♘c5 ♗f7 22.♖d3 ♖ae8 23.♗h3 ♘c8 24.♗d7 ♖d8 25.♖cd1 ♘b6 26.♗g4 ♖xd3 27.♖xd3 ♔f8 28.♖d8+ ♖e8 29.♖d4! ♖b8 30.♖d7! h5 31.♗h3 ♔e8 32.♖c7 ♘a8 33.♖xb7 ♖xb7 34.♘xb7 ♘b6 35.♘d6+! ♔e7 36.♘xf7 ♘xa4!? 37.♘h8! ♘xb2 38.e5 a4 39.♘g6+ ♔e8 40.♗e6 ♘d3 41.♗g8! fxe5 42.♘xe5 ♘b4 43.♘c4 h4 44.♗h7 hxg3 45.hxg3 ♔e7 46.♗e4 ♔f6 47.g4 ♔e6 48.♔f2 ♘d5 49.♔f3 ♘b4 50.g5 c5 51.f5+ ♔e7 52.♔e3 ♔f8 53.♔d2 ♔e7 54.♔c3 [1:0]

Ejercicio 40: Juegan las blancas

Karpov-Timman

Amsterdam 1991



Recuerdo que cuando estaba recopilando estos ejercicios, sólo unas pocas posiciones me hicieron ser consciente de haber visto algo que no hubiera comprendido inicialmente. Esta es una de ellas. Si comparamos piezas rápidamente nos daremos cuenta que el alfil de e7 es la peor pieza del negro y que el alfil de c1 es la peor del blanco. También vemos que el caballo blanco estaría bien situado en d6, y en caso de un cambio y la transformación del peón «e» en pasado, el alfil de g6 estaría mal ubicado.

Según mi experiencia, la mayoría de los alumnos sobrevaloran los alfiles en situaciones como ésta, y evitan ♗f4 simplemente porque podría ser cambiado. Aún así, un vistazo al caballo de d5 sugiere que no debería ser algo que nos debe preocupar. Así pues, el curso correcto del desarrollo gira en torno a la lucha por encontrar casillas ideales para el alfil de casillas negras, y ésta es f4. No hay otra casilla que ofrezca al alfil un buen futuro inmediato.

16.♗f4!

Con intención de ♘d6. Ahora el negro respondió...

16...♕a5

... y rápidamente empezó a caer en barrena. Pero.., ¿podría haberse defendido mejor? He analizado dos alternativas.

La primera es 16...♘xf4 17.♕xf4 ♗xe4 18.♖xe4, y no hay motivo para seguir analizando. El peón de f7 es terriblemente débil, como lo son las casillas blancas alrededor del rey negro. La antigua regla relativa a los alfiles de distinto color dice así: en un final puro de alfiles de distinto color, puede haber un factor de tablas si el defensor sitúa con éxito sus peones en el mismo color que su alfil (mientras que el atacante pondrá sus peones en el color del alfil rival). En el medio juego, los alfiles de distinto color favorecen al atacante (en una situación como ésta) ya que tendrá siempre una pieza más

involucrada en el ataque por las casillas de ese color. Finalmente, hay una regla menor: si tienes una posición ganada, no hay forma más fácil de transformarlo en un punto entero que con alfiles de diferente color. Por supuesto, debéis estar atentos en caso de que podáis entrar en un final de tablas, si no sois plenamente conscientes de lo que está sucediendo.

Por otro lado, tenemos también 16...♗xe4!? 17.♖xe4 ♕a5 lo que, en mi opinión, es la única defensa posible del negro. Evita ♘d6 y prepara el desarrollo de la torre de a8. Aún así, esta posición es muy incómoda para las negras. El blanco tiene la pareja de alfiles, va a preparar un cambio en d5, puede iniciar un ataque en el flanco de rey y además dispone de ventaja de desarrollo. Por supuesto, el negro tiene posibilidades de defenderse.

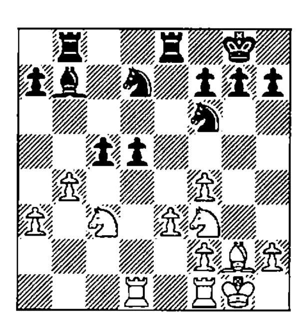
17.♘d6! ♗xd6 18.exd6 ♖fe8 19.♖xe8+ ♖xe8 20.♗xd5! cxd5 21.d7! ♖e7 22.♖c1 ♖xd7 23.♖c8+ ♖d8 24.b4! ♕b6 25.♗c7 ♖xc8 26.♗xb6 axb6 27.♕xd5 h6 28.♕xb7 ♖c1+ 29.♔h2 ♖c2 30.♕xb6 ♖xa2 31.♕d4! [1:0]

Pero ¿por qué este ejemplo fue tan enriquecedor para mí? Se trataba simplemente del enorme poder del peón pasado de d6. No me di cuenta de ello antes de reproducir la partida. ¿Y vosotros?

Ejercicio 41: Juegan las negras

Gelfand-Karpov

Reggio Emilia 1991



Con su última jugada, 18.b4, el blanco intenta establecer un fuerte bloqueo sobre d4. Naturalmente, el negro no se quedará de brazos cruzados a esperar que esto suceda y... ¡obligará al blanco a ocupar la casilla con su propio peón!

18...d4!

Siguió una continuación forzada.

19.exd4 cxb4! 20.axb4 ♗xf3 21.♗xf3 ♖xb4 22.♘d5!

Inteligentemente, el blanco busca salvarse en un final de torres que es incómodo pero quizá posible de defender. 22.♗c6?! es respondido mediante 22...♖d8.

22...♘xd5 23.♗xd5 ♘f6

Aquí el negro podría haber jugado de forma más ambiciosa 23...♖d8 24.♗c6 ♘f8 25.d5 ♖xf4 26.♖a1 ♖d6, con ligera ventaja según Karpov. Creo que el blanco podría conseguir tablas fácilmente gracias a 27.♖fe1!, pero no hay duda alguna sobre quién estaría bajo presión.

24.♗c6 ♖d8

24...♖c8!? 25.d5 ♖xf4 26.♖a1 ♖c7 era un posible intento de mantener algo de vida en la posición, pero me da la sensación de que el peón pasado pronto permitirá al blanco salvarse, en el mismo tipo de final que en la partida.

25.d5 ♖xf4 26.♖a1 ♖d6 27.♖xa7 h5 28.f3 ♘xd5

28...♘e4!? 29.♖a4! ♖g6+ 30.♔h1 ♖gf6 31.♖b1 y quizá las blancas progresan.

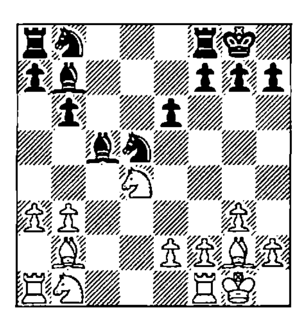
29.♗xd5 ♖xd5 30.♖a3 ♖g5+ 31.♔h1 ♔h7 32.♖e3 ♔h6 33.♖g1 ♖a5 34.♖d3 ♖f6 35.♖c3 ♖ff5 36.♖d3 g6 37.♖c3 ♖a4 38.♖d3 ♔g7 39.♖c3 ♔f6 40.♖e3 ♖e5 41.♖ge1 ♖xe3 42.♖xe3 ♔f5 43.♖e2 ♔f4 44.♔g2 g5 45.♔f2

f5 46.♖b2 g4 47.fxg4 hxg4 48.♖c2 ♖a3 49.♖b2 ♔g5 50.♖b8 ♖a2+ 51.♔g1 ♖d2 52.♖a8 ♔f4 53.♖a3 ♖e2 54.♖a1 ♔f3 55.♖f1+ ♔e4 56.♖a1 f4 57.♖d1 ♖c2 58.♖e1+ ♔f3 59.♖f1+ ♔e3 60.♖e1+ ♖e2 61.♖a1 ♖c2 62.♖e1+ ♔d3 63.♖f1 f3 64.♖a1 ♔e2 65.♖b1 ♖a2 66.♖f1 ♔e3 67.♖b1 ♖a4 68.♖b3+ ♔f4 69.♖b8 ♖a1+ 70.♔f2 ♖a2+ 71.♔g1 ♖g2+ 72.♔h1 ♖d2 73.♔g1 ♖g2+ 74.♔h1 ♖e2 75.♔g1 ♖c2 76.♖b4+ ♔e3 77.♖b3+ ♔e2 78.♖b1 ♖d2 79.♖a1 ♖b2 80.♖f1 ♔e3 81.♖a1 ♖g2+ 82.♔h1 g3 83.♖a3+ ♔f4 84.♖a4+ ♔f5 85.hxg3 ♖xg3 86.♔h2 ♖g4 87.♖a5+ ♔f4 88.♖a4+ ♔g5 89.♖a3 f2 90.♖f3 ♖f4 91.♖xf4 [½-½]

Ejercicio 42: Juegan las blancas

Karpov-Korchnoi

Biel 1992



Ambos jugadores necesitan completar el desarrollo de su flanco de dama, y la forma de hacerlo es esencial. Dado que al blanco le toca mover, tiene la oportunidad de ganar terreno en el centro y, por lo tanto, limitar la cantidad de espacio del que disponen las piezas negras. Por este motivo, no son recomendables los cambios. 15.♘d2 no es una muy buena jugada, ya que el caballo no tiene ningún sitio útil a donde ir. Pero 15.b4 está bien, aunque la posición del negro es sólida y razonable.

Karpov se sacó de la manga una jugada sorprendente, explotando la debilidad de la gran diagonal.

15.♘b5!

Ahora el blanco puede avanzar sus peones en el centro, ganar espacio y también hacerlo ganando tiempos. Las alternativas no son tan convincentes. 15.♘c3 es una forma táctica de intentar hacer que funcione la jugada que deseáis realizar, pero permite simplificaciones y tras la respuesta 15...♗xd4 16.♘xd5 ♗xf2+ 17.♖xf2 ♗xd5 18.♗xd5 exd5 19.♖d1 ♖d8 20.e4 d4 21.♖xd4 ♖xd4 22.♗xd4 ♘c6 no me parece que el blanco tenga, en absoluto, ventaja. Las debilidades de e4, b3 y c4 contrarrestan la ventaja de alfil por caballo.

15.b4 es correcta tal y como dije, correcta, pero tras 15...♗xd4 16.♗xd4 ♘c6 17.♗b2 ♖ac8 el negro se ha desarrollado con ganancia de tiempo, y se acerca al equilibrio.

15...♘c6?!

Karpov no lo considera un error, pero creo que después de esto el negro no tiene posibilidades reales de salvar la partida.

Tras 15...♗c6? 16.♗xd5 el negro pierde, pero parece haber esperanzas de salvación después de 15...a6, donde la principal idea, por supuesto, es 16.♘c7! ♖a7!, lo cual es prácticamente forzado. Me resulta difícil comprender por qué Karpov sólo tiene en cuenta 16...♘xc7 17.♗xb7, cuando el negro va a sufrir sin necesidad, por culpa de la pareja de alfiles. Volviendo a 16...♖a7, tras 17.♘xd5 ♗xd5 18.♗xd5 exd5 19.♖d1 ♖d7 20.b4 ♗e7 21.♘d2 la ventaja del blanco es más evidente, pero no abrumadora. En realidad, este es uno de los principios de la defensa en los que estoy trabajando. Muy a menudo un jugador tiene una variante sencilla que conduce a la ventaja – como sucede en la partida – pero el rival puede realizar algunas jugadas irregulares y evitarlo, porque el objetivo principal de la defensa tiende a ser evitar las variantes forzadas, dado que éstas traerán problemas.

16.b4!

Ahora los peones empiezan a avanzar y las

piezas negras son empujadas hacia atrás.

16...♗e7 17.e4 ♘f6 18.e5 ♘d5 19.♘1c3! ♘xc3 20.♗xc3.

La ventaja blanca está fuera de toda duda. Sólo comparad las piezas.

20...♘d8!?

[20...♖fd8 21.♖fd1 a6 22.♘d6 ♗xd6 23.exd6 ♖d7 24.♖ac1 ♖ad8 25.♗f6 gxf6 26.♗xc6 ♗xc6 27.♖xc6].

21.♗xb7

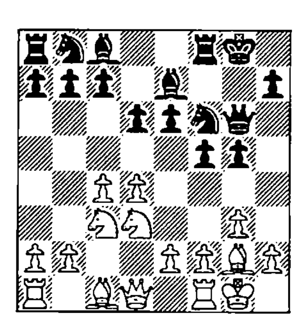
[21.♖ac1!]

21...♘xb7 22.♖fd1 ♖fd8 23.♖xd8+ ♗xd8 24.♖d1 a6! 25.♖d7 axb5 26.♖xb7 ♔f8 27.♗d4 ♖a6 28. h4! h5 29. ♔f1 ♔e8 30. ♔e2 ♔f8 31. ♖b8 ♔e8 32.♖b7 ♔f8 33.♔f1 ♔e8 34.♔g2 ♔f8 35.♖b8 ♔e7 36.♖b7+ ♔f8 37.♗e3 ♔e8 38.♔f1 ♔f8 39.♖b8 ♔e7 40.♗g5+ f6 41.exf6+ gxf6 42.♗xf6+ ♔xf6 43.♖xd8 ♖xa3 44.♖h8! ♖b3 45.♖xh5 ♖xb4 46.♔g2 ♔g6 47.♖e5 ♔f6 48.f4 ♖b2+ 49.♔f3 b4 50.♖b5 b3 51.♔g4! ♖b1 52.♔h5 b2 53.g4 [1:0]

Ejercicio 43: Juegan las blancas

Karpov-Short

Linares 1992



Una situación clásica de estrategia, no muy diferente en realidad de numerosas posiciones de la Defensa India de Rey (he añadido algunos ejemplos más abajo para demostrarlo). Es una carrera en ambos flancos. El blanco avanzará en el de dama y el negro en el de rey, y es simplemente una cuestión de quién llega primero.

Pero una vez más, entorpecer los planes del oponente es un ingrediente importante de este tipo de posiciones. Uno de los aspectos importantes de esta idea es limitar el espacio que tiene vuestro oponente para respirar.

10.f4!

El negro tiene muchos problemas para contrarrestar esto. 10...g4 cierra el flanco de rey, tras lo cual el blanco podrá ir a f2 con el rey en caso de que el negro organice algo en este lado del tablero. Así pues, Short se traga su orgullo y prepara una estrategia más pasiva. A pesar de esto, no cambia mucho la situación: el negro tiene problemas.

10.♕b3!? es un intento interesante de explotar la debilidad de b7. El negro no puede jugar 10...♘a6 debido a una pequeña e interesante combinación: 11.♗xb7 ♖b8 12.♗xc8! con peón de ventaja, o una ventaja ganadora para la dama. La respuesta correcta es 10...c6! [el negro estaría gravemente peor tras 10...♘c6?! 11.♘b5! a6 12.♘xc7 (*12.♗xc6 axb5 13.♗xb5* gana un peón, pero el alfil está completamente fuera de juego) 12...♘xd4 13.♕d1 ♖b8 14.e3 ♘c6 15.♘xa6 bxa6 16.♗xc6 y no puedo ver suficiente compensación] 11.d5 e5! (11...cxd5 12.cxd5 e5 13.♘xe5 es un detalle importante, pero el negro no está obligado a tomar en d5) 12.dxc6 (12.c5 ♔h8!) 12...♘xc6 13.♘d5 ♘xd5 14.♗xd5+ ♔h8 y el negro no tiene problemas serios. En realidad, el blanco ha hecho poco o ningún progreso en el flanco de dama, mientras que las negras pronto iniciarán el avance.

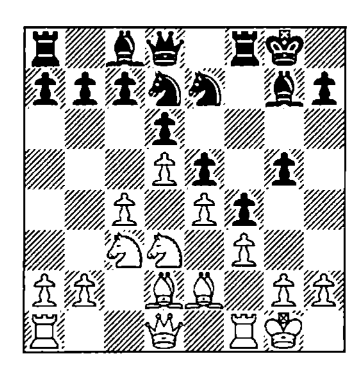
10...h6 11.d5 ♘a6 12.b4! exd5 13.♘xd5

13.cxd5 también proporciona al blanco una ventaja sustancial debido a su presión por la columna «c», el espacio adicional y la mejor coordinación de piezas (mirad al pobre individuo que se está pudriendo en a6). Pero he notado que Karpov adora jugar posiciones técnicas donde las piezas son los actores principales, mientras que no está tan contento con las posiciones donde los aspectos más estratégicos son dominantes. Aquí, por supuesto, los grandes maestros son Botvinnik y Korchnoi, pero jugadores como Gelfand también me vienen a la mente. Mi definición de la estrategia es el juego con las estructuras de peones.

13...♘xd5 14.♗xd5+ ♔h7 15.b5! ♘c5 16.♘xc5 dxc5 17.♕c2 a6 18.a4! ♖b8 19.fxg5! hxg5 20.♖a3 c6 21.♗g2 ♗f6 22.♗e3! ♗d4 23.♗xd4 cxd4 24.e3 dxe3 25.♖xe3 ♗e6 26.g4! ♖be8 27.bxc6 bxc6 28.c5! ♕f6 29.♗xc6! ♖b8 30.gxf5 ♗f7 31.♗g2 ♖b2 32.♕c3 ♕xc3 33.♖xc3 ♖d8 34.c6 ♖dd2 35.♗e4 ♖e2 36.c7 ♖xe4 37.c8♕ [1:0]

Ejemplos de la Defensa India de Rey

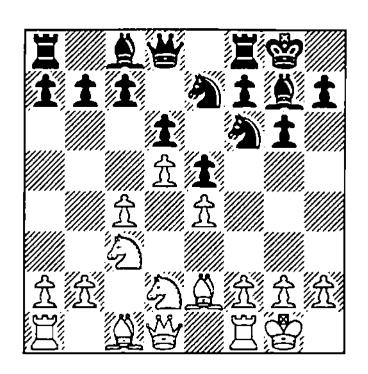
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0-0 6.♗e2 e5 7.0-0 ♘c6 8.d5 ♘e7 9.♘e1 ♘d7 10.♘d3 f5 11.f3 f4 12.♗d2 g5



13.g4!?

Y otro más:

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0-0 6.♗e2 e5 7.0-0 ♘c6 8.d5 ♘e7 9.♘d2



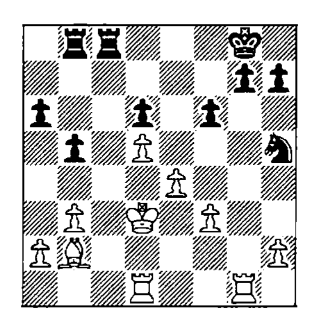
9...a5 10.a3 c5!?

10...♘d7 es probablemente mejor, pero lo que aquí importa es la idea.

Ejercicio 44: Juegan las blancas

Karpov-Illescas Córdoba

Dos Hermanas 1994



El blanco tiene ventaja, pero aún debemos ver cómo la podemos explotar. Sabemos que en un final suele ser buena idea crear tantas debilidades como sea posible en territorio enemigo. También es bueno pensar en el futuro de todas las piezas. Esto llevó a Karpov a perder un tiempo.

25.♗a3!!

La alternativa es 25.♖c1 ♔f7 26.♖c6 ♖xc6 27.dxc6 ♖c8 28.♖c1 ♔e6 y el negro estará

bien. Asediará el peón «c» pero probablemente se verá obligado a hacer algunas concesiones por el camino. Karpov dice que hay igualdad, lo que probablemente no está muy lejos de la realidad.

Así pues..., ¿por qué 25.♗a3 es tan obvia? Bueno, en primer lugar obliga al negro a situar su peón en una casilla más expuesta..., ¡y ésa es una casilla negra! En segundo lugar, abre un camino para que su rey se dirija al flanco de dama, donde puede ser un actor importante. En tercer lugar, introduce la posibilidad de ♖c1-c4 más tarde, para atacar el peón «b», cosa que sucede en la partida.

25...b4

El negro no sobrevive tras 25...♖d8 26.♖c1! seguido de ♖c6.

26.♗b2 ♔f7 27.♖c1 ♘f4+ 28.♔e3 g5

Karpov ofrece una variante convincente como posible resultado de grandes cambios: 28...♘h3 29.♖xc8 ♖xc8 30.♖c1 ♖xc1 31.♗xc1, con idea de 32.♗d2, y los peones del flanco de dama serán débiles eternamente (y en consecuencia lo serán las casillas negras).

29.♗d4!

Una jugada sencilla, mejorando la pieza peor situada.

29...♔e7 30.♖c6!

Después de esto, el negro se ve obligado a permitir la aparición de un peón pasado blanco.

30...♖xc6 31.dxc6 ♖c8 32.♖c1 ♘e6 33.♗b6!

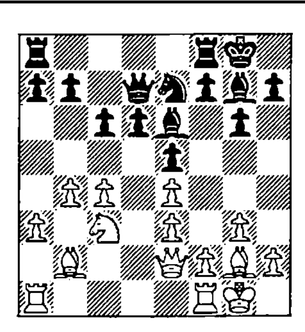
El blanco no cede la ventaja del alfil sobre el caballo. Tras 33.♖c4? ♘c5! 34.♗xc5 dxc5 35.♖xc5 ♔d6 36.♖f5 (el final de peones después de 36.♔d4 se ganaría si el peón blanco estuviera en h3 en lugar de h2; ahora para el negro todo va viento en popa con 36...♖xc6 37.♖xc6+ ♔xc6 38.e5 f5! 39.e6 ♔d6 40.e7 ♔xe7 41.♔e5 f4 42.♔f5 h6 y el blanco pierde en vista de 43.♔g6 g4!) 36...♔e6 el negro será capaz de aguantar el final.

33...♘c5 34.c7 ♘e6 35.♖c4 ♔d7 36.♖xb4 ♘xc7 37.♖c4! ♘e8 38.♖xc8 ♔xc8 39.♔d4 ♔b7 40.♗a5 ♔c6 41.♔c4! ♔d7 42.♗c3! h5 43.a4 ♔e6 44.♗d4 f5 45.exf5+ ♔xf5 46.♔d5! ♔f4 47.b4 ♔xf3 48.♔c6! g4 49.b5 axb5 50.a5! ♔e4 51 a6 [1:0]

Ejercicio 45: Juegan las negras

Morovic-Karpov

Dos Hermanas 1994



Siempre es importante ser capaz de identificar el punto más débil en la posición del rival. Aquí debe ser c4, ya que sólo la dama le ofrece protección, lo que no es muy conveniente para el blanco. De hecho, el blanco acaba de jugar 15.dxe4?, mientras que 15.♘xe4 hubiera igualado. No es ninguna sorpresa que Karpov consiguiera explotar la debilidad de c4.

15...♘c8!

Hay algunas preguntas que necesitan ser respondidas antes de realizar esta jugada. Primera: ¿cuál es la pieza peor situada del negro? El caballo, obviamente. No tiene futuro en e7 y necesita encontrar una casilla mejor. La de c4, que ya está en nuestro punto de mira..., ¡es la mejor opción! Pero.., ¿qué pasa con las torres? ¿cuál debería ir a d8? Veamos, por el momento el blanco tiene este enorme

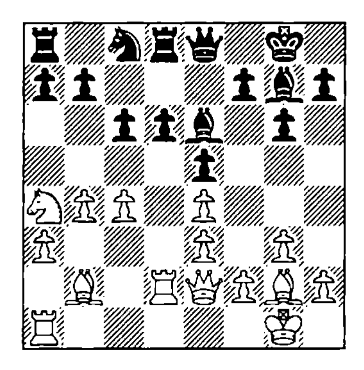
amasijo de peones ahí en medio, y no hay prisa por cambiarlos mediante ...f7-f5. Mientras, la torre de dama puede demostrar que es útil donde está; así pues, la decisión es muy fácil de tomar.

16.♖fd1 ♖d8 17.♘a4

Evitando ...♘b6.

Tras algo así como 17.♖d2 ♘b6 18.c5 ♘c4 19.♖d3 ♕e7 el negro habría aprovechado el 100% de sus opciones estratégicas y estaría preparado para encontrar un nuevo plan, de cara a mejorar su posición.

17...♕e8 18.♖d2



18...a6!

Las negras no quieren perder el control sobre d5 para poder, a su vez, controlar c4: de ahí esta jugada preparatoria.

En su lugar, 18...b5? 19.cxb5 cxb5 20.♘c3 ♗c4 21.♕d1 no sería malo para el blanco.

19.♗c3 b5 20.♘b2 ♘b6 21.cxb5 axb5

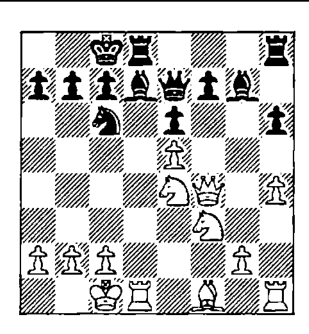
Las negras tienen una posición poderosa. El blanco tiene una pobre coordinación de piezas pequeñas y algunas serias debilidades. Ahora el negro abrió la posición en su beneficio.

22.♕d1 d5 23.a4 ♘c4! 24.♘xc4 dxc4 25.a5 ♗f8 26.a6 f6 27.f4 c5 28.♖xd8 ♕xd8 29.♕e1 ♕b6 30.fxe5 fxe5 31.♗xe5 ♖xa6 32.♖d1 ♗g4?! 33.♖b1 ♕e6 34.♗c3 ♖a2! 35.bxc5 ♗xc5 36.♗d4 ♖xg2+! 37.♔xg2 ♕xe4+ 38.♔g1 [0:1]

Ejercicio 46: Juegan las negras

Adams-Karpov

Las Palmas 1994



Asunto: casillas ideales y mejora de la pieza peor situada.. La pieza más problemática para poner en juego es el alfil de d7, y algo torpe como ...♔b8, ...♗c8 y ...b7-b6 es tanto lento como fácilmente prevenible (♗b5 en el momento adecuado, por ejemplo).

Por desgracia, la casilla perfecta para este alfil ya está ocupada, por lo que el plan correcto es la redistribución de las piezas.

14...♘b8!!

La solución lógica, aunque no del todo natural. El caballo necesita moverse y d7 es la mejor casilla disponible, de modo que así alfil y caballo intercambian su lugar.

14...♘b4? es también lógica, con intención de ir a d5, pero tras 15.♘d6+! cxd6 16.♕xb4 el negro tiene problemas.

15.♘f6

15.♘d4 ♗c6 16.♘f6 ♕c5 es difícil para el

blanco.

15...♗c6 16. ♗e2 ♘d7! 17 ♘h5

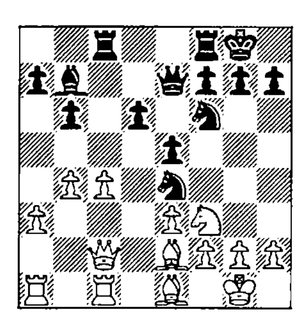
17.♘xd7 era probablemente mejor, ya que ahora el caballo está perdido en la esquina, pero el negro estaría igualemente mejor.

17...♗xf3 18.♗xf3 ♗xe5 19.♕e4 c6 20.♖xd7 ♗xb2+! 21.♔xb2 ♖xd7 22.♕e3 ♖hd8 23.a3 ♖d4 24.g3 ♕c5 25.♖e1 ♖c4! 26.♕xc5 ♖xc5 27.♖e2 ♖d1! 28.♘f4 ♖b5+ 29.♔a2 ♖bb1 30.♗h5 ♖a1+ 31.♔b3 ♖db1+ 32.♔c4 ♖xa3 33.♗xf7 ♖xg3 34.♗xe6+ ♔c7 35.♘d3 a5 36.♖f2 ♖e3! 37.♖f7+ ♔b8! 38.♖e7 ♖e4+ 39.♔c3 ♖b5 [0:1]

Ejercicio 47: Juegan las negras

Hertneck-Karpov

Alemania 1994



Suelo darme cuenta de que mis alumnos tienen problemas con el desarrollo fluido. Así pues, existe un problema notable a la hora de identificar debilidades y jugar en consecuencia.

En esta posición algunos alumnos empiezan con ...b7-b5 y ...d6-d5 para atacar c4. Pero esto es erróneo dado que c4 es la única debilidad destacable en la posición..., ¡por lo que no queremos permitir que el blanco la cambie!.

La forma correcta de actuar implica encontrar una manera de ejercer presión adicional sobre este peón, manteniendo así al blanco pendiente de esta desagradable tarea por lo que resta de medio juego o partida. Esto también responde a la cuestión básica de cómo hacer entrar en juego la torre de f8.

16...♖c7!

Abriendo diversas vías a través de las cuales atacar c4.

En la partida Karpov decide jugar ...♖fc8 y ...♗a6 para forzar b4-b5 y, de esa manera, asegurarse la casilla de c5 para él, y mantener c4 como una debilidad que presionar.

Pero también sería posible algo como ...♗b7-c8-e6, desde donde el alfil apunta a c4.

17.♕b2 ♕e6 18.a4 ♗a6 19.b5 ♗b7 20.a5

El blanco intenta generar contrajuego en el flanco de dama y crear debilidades en b6, pero esto es obviamente más difícil de conseguir que atacar c4 para el negro.

20...h6 21. ♖d1 ♖fc8

Poniendo la torre en juego y cambiando la estructura de peones en favor propio. Sin ninguna duda, ha conseguido mejorar su posición.

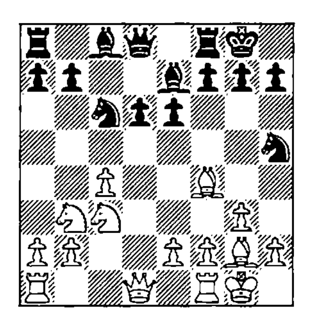
22.h3 ♘d7 23.♘d2 ♘ec5! 24.axb6 axb6 25.f3 e4! 26. fxe4 ♘xe4 27.♘xe4 ♗xe4 28.♗g3 ♕g6 29.♔h2 d5! 30.♖ac1 ♘f6 31.♗f1 ♖c5 32.cxd5 ♘xd5 33.♖xc5 ♖xc5 34.♕d4 ♔h7 35.♖d2 h5 36.♖f2 f6 37.♗e2 ♘c3 38.♗f1 ♘d5 39.♗e2 f5 40.♗e5 ♘c3 41.♗f1 ♘xb5 42.♕b2 ♘c7 43.♗xc7 ♖xc7 44.g3? h4! 45.♕e5 ♖c1! 46.♕f4 hxg3+ 47.♕xg3 ♕xg3+ 48.♔xg3 g5! 49.♗a6 ♖g1+ 50.♔h2 ♖b1 51.♗f1 ♖b3 52.♗g2 ♔g6 53.♗xe4 fxe4 54.♔g2 b5 55.♖c2 ♔h5 56.♔f2 ♔h4 57.♖c5 ♖b2+ 58.♔e1 b4 59.♔d1 b3 60.♖b5 ♔xh3 61.♖xg5 ♖g2!

[0:1]

Ejercicio 48: Juegan las blancas

Karpov-Topalov

Linares 1994



El blanco tiene numerosas formas de asegurarse la ventaja. 11.Qd2 parece interesante, para recapturar con su dama en f4; y también lo parece Be3. ¡Pero ninguna de ellas puede compararse con la forma en que Karpov decide alterar la estructura de peones!

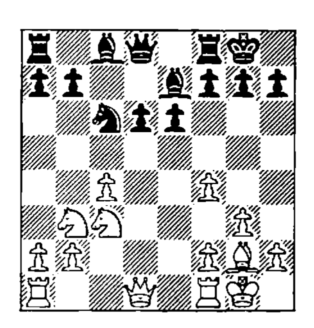
11. e3!

Manteniendo un perfecto control sobre el centro. Por lo que respecta a las casillas ideales, aquí vemos la desaparición de ellas. Ahora el negro no puede encontrar buenas casillas para sus piezas. 11.e4 Nxf4 12.gxf4 no es tan bueno porque el alfil del blanco está quedando inutilizado y las casillas negras de su flanco de rey han sido debilitadas, sin ningún motivo.

El negro quizá no pueda explotar esto de forma inmediata, pero tampoco tiene ninguna necesidad: la debilidad es permanente. Finalmente, no habrá ataque por la columna «g» pues el negro dispone de un alfil para proteger la casilla g7.

11...Nxf4 12.exf4

Ahora el negro no tiene una forma fácil de continuar su desarrollo. De hecho, un examen de la posición nos indica que...¡ni siquiera hay una forma difícil de hacerlo!

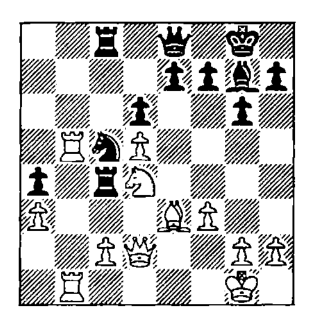


12...Bd7 13.Qd2 Qb8 14.Rfe1! g6 15.h4 a6 16.h5 b5 17.hxg6 hxg6 18.Nc5! dxc5 19.Qxd7 Rc8 20.Rxe6! Ra7 21.Rxg6+ fxg6 22.Qe6+ Kg7 23.Bxc6 Rd8 24.cxb5 Bf6 25.Ne4 Bd4 26.bxa6 Qb6 27.Rd1 Qxa6 28.Rxd4 Rxd4 29.Qf6+ Kg8 30.Qxg6+ Kf8 31.Qe8+ Kg7 32.Qe5+ Kg8 33.Nf6+ Kf7 34.Be8+ Kf8 35.Qxc5+ Qd6 36.Qxa7 Qxf6 37.Bh5 Rd2 38.b3 Rb2 39.Kg2 [1:0]

Ejercicio 49: Juegan las negras

Sundergaard-Aagaard

Exhibición Simutáneas Dinamarca 2002



Esto es una trampa. Lo siento. A veces es necesario poner a prueba nuestro grado de consciencia respecto a la táctica. El negro gana la calidad eligiendo el orden de jugadas preciso.

1...Bxd4! 2.Bxd4 Nb3!

Mirad cuántas piezas blancas están colgando

(de una forma o de otra). El blanco podría reducir las pérdidas mediante ♖5xb3, pero la partida sigue estando perdida.

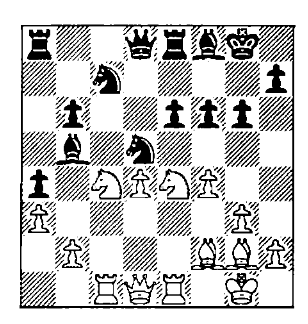
3.cxb3? ♕xb5 4.♗e3 ♖c2 5.♕d1 ♖a2 6.♖c1 ♖xc1 7.♕xc1 ♕e2 8.♕c8+ ♔g7 9.♗d4+ f6 10.♕h3 ♕e1 mate

---

Ejercicio 50: Juegan las blancas

Karpov-Gelfand

Sanghi Nagar 1995



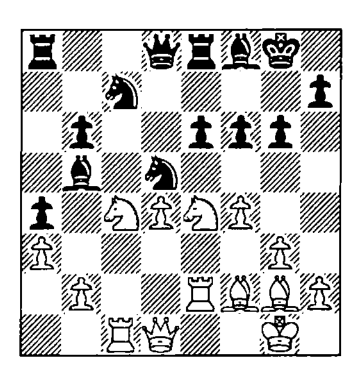
Este es un ejercicio realmente difícil, así que no os desaniméis si no habéis sido capaces de resolverlo.

El negro tiene una buena distribución, pero parece más bien de naturaleza defensiva. El blanco tiene debilidades potenciales en b2 y d4, pero es difícil imaginarse una forma de atacarlas con éxito. El negro tiene una debilidad en b6 (y quizá en e6) pero de esto tampoco parece que haya que preocuparse. Por lo tanto, el blanco debería intentar crear más debilidades en territorio negro si quiere conseguir ventaja. La mejor forma de hacerlo es mediante el avance h2-h4-h5 (g3-g4-g5 debilita las casillas negras alrededor del rey blanco tanto como las de su contrario, por lo que no se consigue nada). Pero esta no es la mejor opción ahora mismo. Hay una gran mejora que hacer previamente.

Como sucede en muchas otras ocasiones, es importante mejorar vuestra pieza peor situada, o la que pueda mejorarse de una manera más eficaz. En este sentido, sería magnífico poder hacer algo con el alfil de f2, pero ahora mismo está llevando a cabo una valiosa tarea y no hay ninguna casilla ideal aparente. Pero.., ¿y qué pasa con la torre de e1? El caballo de e4 no se va a mover, y el peón de e6 apenas es débil. La siguiente maniobra es, por lo tanto, tan lógica como necesaria, dado que un ataque contra el rey negro no puede considerarse seriamente hasta que el blanco no haya movilizado sus piezas al máximo.

25.♖e2!

Llevando la torre a la columna «c», donde hará mucho bien. El blanco tiene tiempo para hacer esto ya que el negro no tiene mejoras evidentes que llevar a cabo.



25...♗e7 26. ♖ec2 ♖b8 27. ♕d2 ♖f8 28. h4

Echad un vistazo a la posición de hace unas pocas jugadas y comparad el h4 de entonces con el de ahora. El blanco está mejor.

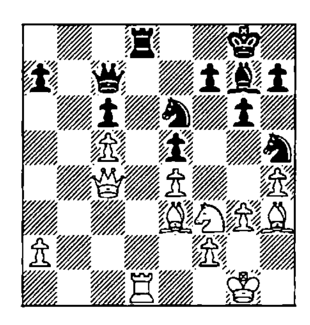
28...♘e8?! 29.♘e3 ♘g7 30.♘c3! ♘xc3 31.♖xc3 g5!? 32.hxg5 fxg5 33.♘g4 gxf4 34.gxf4 ♗d6 35.♖f3! ♗e8 36.♘e5 ♘f5?! 37.d5!↑ ♗xe5 38.fxe5 ♖b7 39.♔h2! ♖g7 40.♗h3 ♗h5 41.♖f4 ♔h8? 42.♗xf5! exf5 43.♗h4 ♕e8 44.♗f6 ♗g4 45.♗xg7+ ♔xg7 46.♖c7+ ♔h8 47.e6! ♕h5+ 48.♔g1 ♕g5 49.♔f2! ♕h4+ 50.♔e3

[1:0]

Ejercicio 51: Juegan las blancas

Salov-Lautier

Wijk aan Zee 1991



Esta posición no es tan estratégica como posicional, aunque esté basada en una evaluación posicional.

Claramente la mejor jugada es:

22.♖d6!

He aquí el razonamiento:

El cambio táctico que sigue ahora es más o menos forzado y llegamos a un final con un peón pasado exterior y una debilidad en e6. Este es el principio de la doble debilidad, que en muchos casos es suficiente para ganar un final.

Si tuvistéis problemas para evaluar el final de esta variante os recomiendo que busquéis en vuestra base de datos finales con peones pasados exteriores y asimiléis cómo funcionan, o bien que juguéis la posición unas cuantas veces con *Fritz* llevando ambos colores.

22...♖xd6

Esto es obligado debido a 22...♘f8 23.♘g5! con amenazas como ♖xd8, ♕xf7, ♘xf7 y ♗d7.El blanco gana.

23.cxd6 ♕xd6 24.♗xe6 ♕xe6

Tras 24...fxe6 25.♗xa7 el blanco también amenaza ♘g5, y la presencia de las damas en la posición de ningún modo ofrece al negro serias esperanzas de jaque perpetuo.

25.♕xe6 fxe6 26.♗xa7 ♘f6 27.a4 ♘d7

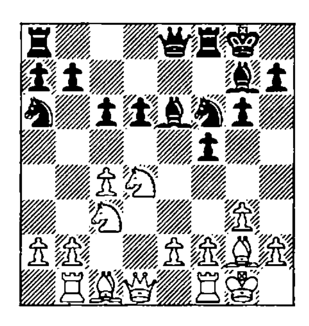
Salov ofrece la siguiente variante, bastante convincente: 27...♘xe4 28.a5 ♘c3 29.a6 ♘d5 30.♗c5 ♘c7 31.a7 y el blanco gana (ej. 31...e4 32.♘g5).

28. a5 ♗f8 29.a6 c5 30.♘d2 ♔f7 31.♘c4 [1:0]

Ejercicio 52: Juegan las blancas

Salov-Gurevich

Reggio Emilia 1992



Esta posición entra en la regla del 90%. Recordad que la jugada que queráis realizar por motivos posicionales, normalmente tiene un 90% de posibilidades de funcionar tácticamente. Por supuesto, esto no funciona con sacrificios y otros enfoques brutales tan a menudo como en posiciones tranquilas, pero aún así vale la pena investigar si la jugada que queréis hacer por motivos posicionales funciona tácticamente.

Aquí sí que sucede. Todas las piezas blancas están preparadas para b2-b4-b5, pero no se puede proteger su peón de «c» con otra jugada que no sea b2-b3. Así que es ahora o nunca, dado que esto no va a cambiar.

12. b4!

12.Nxe6 Qxe6 13.b3 Rad8 14.Ba3 Rfe8 15.Qc2 Nc7 16.Rbe1 d5 con igualdad. Horvath-Santo Roman, Olimpiada de Novi Sad 1990.

12...Bxc4?!

Una decisión muy arriesgada. No es muy difícil comprender lo que estaba pensando el negro: si permito al blanco ejecutar su plan, al menos yo debería ganar un peón.

En lugar de eso 12...Ne4 13.Nxe4 fxe4 14.Nxe6 Qxe6 15.Qc2 Rfe8 16.Be3 Nc7 17.Rfd1 conduce a una cómoda ventaja para el blanco (igualdad según *Fritz*, lo que no es muy relevante). Aún así, ésta parece ser la mejor opción.

13.b5! cxb5 14.Ndxb5 Rd8 15.Ba3

Aquí el blanco dispone una forma mejor de demostrar su ventaja mediante 15.Nxd6! Qe6 16.Ba3 Ne4 17.Ncxe4 fxe4 18.Qc2!, y el blanco gana según Salov, que escribe lo siguiente en sus comentarios: «*En el post-mortem con Mikhail descubrimos la hermosa variante: 18...Bd5 19.Ne4 Rfe8 20.Ng5! Qe2 21.Bd5+ Rd5 22.Rbe1!! Qe1 23.Re1 Re1 24.Kg2 Rg5 25.Qc4+! Kh8 26.Qc8+ y mate en dos jugadas.*»

15...d5! 16.Nd6! Qe5 17.Nxc4 dxc4 18.Qc2 Nc5 19.Bxc5??

Muy malo y muy triste.

Tras 19.Na4! b6 20.Nxc5 bxc5 21.Qxc4+ el blanco gana.

19...Qxc5 20.Rb5 Qd6! 21.Rxb7 Kh8! 22.Nb5? Qc5! 23.a4 a6 24.Nc3 Ng4 25.h3 Ne3 26.fxe3 Qxe3+ 27.Kh2 f4??

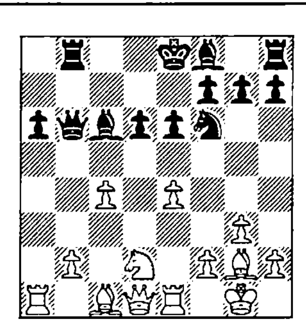
La vida es una tragedia.

28.Rf3! fxg3+ 29.Rxg3 Be5 30.Rxh7+! [1:0]

Ejercicio 53: Juegan las blancas

Salov-Karpov

Hoogovens 1998



Una cosa importante que hacer antes de formular un plan es tomar en cuenta todos los aspectos de la posición. Uno de éstos es localizar debilidades. Aquí el negro tiene una evidente en a6, que sería muy difícil de defender. El negro también tiene problemas con su desarrollo, y el blanco estaría encantado de evitar ...Be7 seguido de ...0-0 (al menos por el momento). A menudo sucede que una jugada relacionada con un aspecto inmediato y concreto de la posición también sirve para otros objetivos más profundos. Aquí resulta que el ataque sobre a6 también evita ...Be7.

15.Re3!

La forma más evidente de atacar a6, y resulta que el negro no se puede desarrollar libremente.

15...Nd7

Si 15...Be7? 16.Rb3 Qc7 17.Rxb8+ Qxb8 el negro tiene una pieza en c6 que pinta mal, y el blanco gana tras 18.e5! Bxg2 19.exf6.

16.Rb3 Qa7 17.Rba3 Bb7 18.b4 Qb6 19.Qa4!

El negro tiene un problema más o menos permanente con su desarrollo. Ahora el caballo de d7 tiene problemas.

19...♗e7 20.♗b2 ♗f6?

20...e5 es una jugada desagradable, pero puede que aún así sea la mejor opción.
21.e5!

Sellando el destino del negro.

21...♗xe5 22.c5 ♕c7 23.♗xe5 dxe5 24.♗xb7 ♖xb7 25.c6 ♘b6 26.♕xa6 ♕xc6 27.♘c4!

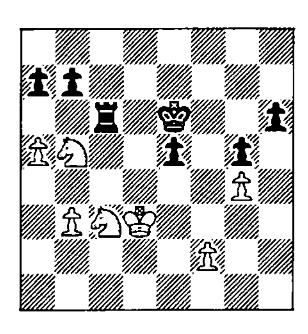
La pieza no puede salvarse.

27...♖b8 28.♘xb6 0-0 29.♘c4 ♕e4 30.♖e3 ♕d5 31.♘xe5 ♖fc8 32.♕d3 [1:0]

Ejercicio 54: Juegan las blancas

Lund-Husted

Dinamarca 2002

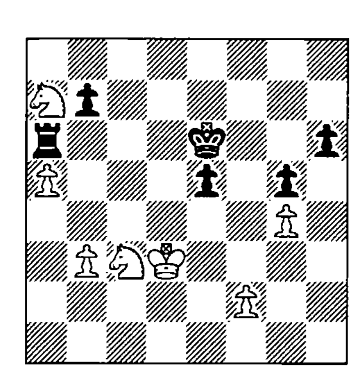


Cuando calculéis es muy útil acabar una variante que hayáis empezado: buscando posibilidades adicionales.

Obviamente no es normal que la primera jugada que nos venga a la cabeza sea la única posible. Puede que sea la mejor en el 50% de los casos, ¡pero seguir exclusivamente vuestra primera idea sólo os permitirá acertar el 50% de las veces!

Aquí no os hará ningún bien. El blanco jugó 1.♘e4 y acabó perdiendo, aunque la posición es jugable. Pero podría haber ganado de inmediato...

1.♘xa7! ♖a6



2.b4!!

Esta jugada debía encontrarse antes, porque no va a aparecer de la nada.

2...♖xa7 3.♘b5 ♖a6 4.♘c7+ ♔d6 5.♘xa6 bxa6 6.♔c4! ♔c6

6...e4 7.b5 y el blanco gana.

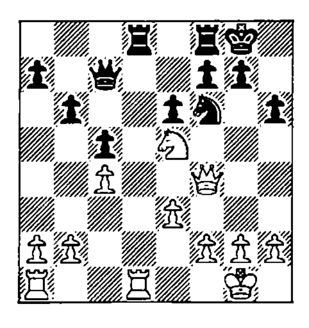
7.f3

Seguido de b4-b5 con un final de peones ganado. Si 7...♔d6 8.b5 axb5+ 9.♔xb5 ♔c7 10.♔c5 ♔b7 11.♔d5 ♔a6 12.♔xe5 ♔xa5 13.♔f6 etcétera.

Ejercicio 55: Juegan las blancas

Salov-Ehlvest

Skelleftå 1989



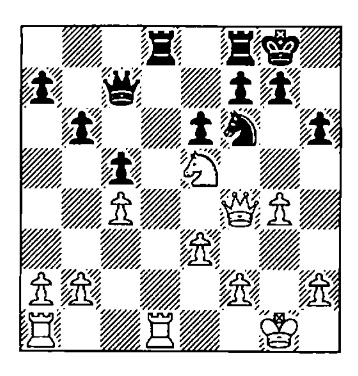
Aparentemente el blanco tiene una posición fuerte. Tiene un influyente caballo en e5 y la dama parece bien situada en f4, al tiempo que ambas piezas atacan f7, una de las casillas potencialmente débiles en el territorio negro.

Además, el negro ha movido su peón «b», lo que crea una debilidad en c6. Pero entonces, si escarbáis un poco la superficie os daréis cuenta que las negras están a punto de cambiar torres en la columna «d», tras lo cual podrían conseguir el control sobre la única columna abierta del tablero. Así pues..., ¿es incorrecta la primera valoración? Cuando intento resolver este tipo de posiciones, normalmente me fío al 100% de mi análisis inicial. Si no puedo encontrar una jugada que sustente este análisis, podría tomar una decisión práctica pero, principalmente, intento buscar algo que respalde mi evaluación. Aquí Salov encontró algo para mí.

21.g4!

La casilla más débil del negro es f7. No hay nada más que el blanco pueda plantearse atacar. Nótese que el problema del mate en d1 ha sido resuelto mediante esta jugada.

Así pues, en general, el blanco mantiene sus ventajas y soluciona sus problemas, lo que resulta suficiente para conseguir ventaja. En su lugar 21.♘g6? ♖xd1+! 22.♖xd1 ♖d8! es horrible (ahora algo como 23.♖e1 parece forzado).



21...♖fe8

21...♘d7!? 22.♘xd7 ♖xd7 23.♕xc7 ♖xc7 ofrece al blanco un mejor final gracias al control de la columna abierta.

22.h4 ♘h7 23.♔g2 g5 24.hxg5 hxg5 25.♕h2 f6 26.♘f3 ♕xh2+ 27.♔xh2 ♔f7 28.♔g3 ♘f8 29.a3 ♔e7?! 30.♘d2 ♘g6 31.♘e4 ♖xd1 32.♖xd1 ♖h8 33.b4! ♘e5! 34.bxc5 ♘xc4 35.♖c1 b5! 36.a4 ♘a3?

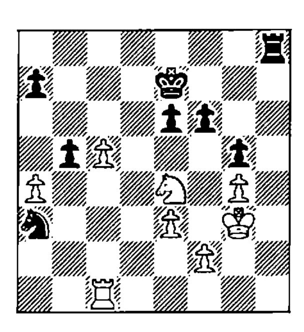
36...a6! 37.axb5 axb5 38.♖a1 ♖d8 hubiera aguantado la posición.

Ahora un pequeño ejercicio adicional:

Ejercicio 56: Juegan las blancas

Salov-Ehlvest

Skelleftå 1989



Ahora todo gira en torno al control de c8. Si el blanco simplemente avanza su peón «c», no tardará mucho en ser controlado, momento en el que el negro será capaz de generar contrajuego en el flanco de dama, o sencillamente conseguir tablas dado que todos los peones desparecerán del tablero. Con la jugada textual, el blanco se apodera de c8 y se limita a avanzar su peón hasta la octava.

37. ♖d1!! f5

¿Qué más se podía hacer? 37...bxa4 38.c6 ♖d8 39.♖h1 ♘b5 40.♖h7+ ♔f8 41.c7 ganando, o 37...♖d8 38.♖h1 e5 39.♖h7+ ♔e6 40.♖xa7 y

el negro tiene graves problemas. Finalmente, tras 37...♖c8 38.♖h1! aparentemente no hay continuación decente para el negro.

38.gxf5 exf5 39.♘d6 f4+ 40.exf4 gxf4+ 41.♔g4!

Evitando el contrajuego que podría surgir tras 41.♔xf4 ♖h4+ 42.♔g5 ♖xa4 43.c6 ♔d8!, y el negro tiene posibilidades razonables de salvar la partida.

41...bxa4 42.c6 ♘c2 43.c7 ♔e6

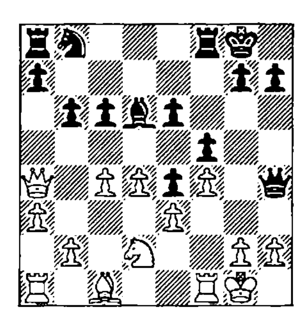
43...a3 44.♘f5+.

44.♘e8! ♖xe8 45.♖d8 [1:0]

Ejercicio 57: Juegan las blancas

Kramnik-Vaganian

Horgen 1995



Aquí el blanco podría jugar 15.b4 con cierta ventaja, pero tiene una buena oportunidad de desarrollar una fuerte iniciativa gracias a su ventaja de desarrollo. Esto, unido a las magníficas casillas que puede conseguir para sus piezas así como a las debilidades en territorio negro, invita a ...

15.c5! bxc5

15...♗c7 16.cxb6 ♗xb6 17.♘c4 es claramente mejor para el blanco.

16.♘c4 ♕e7

16...♗e7 17.dxc5 ♘d7 18.b4 proporciona al blanco una clara ventaja.

17.dxc5 ♗xc5 18.b4 ♗d6 19.♗b2 ♗c7 20.♖fd1

El blanco está mucho mejor. El negro no puede desarrollarse libremente y el blanco sólo necesita jugar 21.♖ac1 para hacerse con el control total.

20...c5

20...♘d7? 21.♕xc6 ♘b6 22.♘xb6 ♗xb6 23.♖d7 y el blanco gana.

21.bxc5 ♕xc5 22.♖ac1 ♕e7 23.♕b5 ♗b6 24.a4

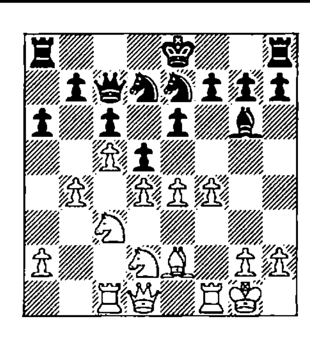
Es preferible 24.♗e5!

24...♗c5 25.♗d4 ♗xd4 26.♖xd4 a6 27.♕b6 ♖a7 28.♘d6! ♖d7 29.♖c8! ♖xc8 30.♘xc8 ♕a3 31.♕xe6+ ♔f8 32.♕xf5+ ♔e8 33.♕e6+ ♔d8 34.♕b6+! ♔e8 35.♘d6+ [1:0]

Ejercicio 58: Juegan las blancas

Kramnik-Topalov

Dortmund 1999



La situación en esta posición puede explicarse de una forma muy sencilla, ya que es un tema

de estructuras futuras y cómo las piezas pequeñas pueden trabajar con ellas. Si se permite a las negras capturar en e4 se asegurarán f5 y d5 para sus caballos y el blanco tendrá tres peones débiles en b4, d4 y f4: en otras palabras, el blanco estaría peor. Si el blanco decide tomar en d5 para evitar esto deberá igualmente ceder la casilla f5 (o debilitar su rey y el peón «f» mediante g2-g4) y probablemente también la casilla e4 (debido al peón de d5), al tiempo que la debilidad de e3 será evidente. Con estas alternativas a la vista parece natural sacrificar un peón, con la finalidad de privar al negro de todas estas casillas y, al mismo tiempo, crear una mayoría en el flanco de dama.

16.f5! exf5 17.exd5 cxd5?!

Esta captura deja al caballo de e7 un poco mal, mientras que el de c3 está perfectamente situado. El negro no tiene más opción que jugar 17...♘xd5 18.♘xd5 (*18.♘c4 ♘xc3 19.♖xc3 0-0 20.♘d6 ♘f6* parece igualdad) 18...cxd5 19.♕b3 ♘f6 20.♘f3 0-0 21.♘ e5, donde el blanco tiene buena compensación por el peón, aunque el negro no sufre los problemas de espacio que padece en la partida.

18.b5 0-0 19.b6 ♕d8?!

19...♕c8! es necesario para vigilar las casillas blancas del flanco de dama, que es por donde el blanco puede iniciar un fuerte ataque.

20.♘b3

De camino a la casilla ideal.

20...♘f6 21.♘a5 ♖b8 22.a4 ♘e4 23.♘a2!

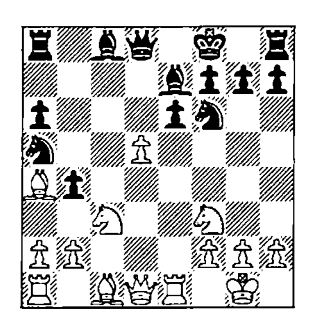
El blanco planea ganar en el flanco de dama y no está claro cómo va a detenerle el negro.

23...f6 24.♘b4 ♗e8 25.♕c2 g6 26.♖b1 ♖f7 27.♘xb7 ♖xb7 28.a5 ♘c6 29.♘xc6 ♗xc6 30.♗xa6 ♖b8 31.♗b5 ♕c8 32.♗xc6 ♕xc6 33.a6 ♔g7 34.♖b4 ♘d6 35.♕a4 ♕xa4 36.♖xa4 ♘c8 37.♖b4 ♘a7 38.bxa7 ♖a8 39.c6 ♖axa7 40.♖c1 [1:0]

Ejercicio 59: Juegan las blancas

Kramnik-Karpov

Frankfurt 1999



Las blancas han puesto todas sus esperanzas en la iniciativa. Cuando optáis por ventajas dinámicas sobre ventajas estáticas (de larga duración) que vuestro oponente seguramente irá acumulando, no podéis bajar el ritmo. Aquí, con 14.♘e4 el blanco sólo conseguirá una partida igualada, pero esta jugada es irrelevante dado que hay otra jugada que debería funcionar: a menos que el blanco esté realmente peor. ¿Pero por qué debería el blanco estar peor? Está mejor desarrollado, mejor coordinado, su rey está más seguro y no ha sacrificado nada hasta el momento.

14.♗f4!

La jugada lógica. Llevando una pieza inactiva al combate y aumentando la presión.

14...bxc3

Había una alternativa posible en 14...♘xd5 15.♘xd5 ♕xd5 16.♕xd5 exd5 17.♖ac1, y el blanco mantiene la iniciativa sin damas. O aquí 15...exd5 16.♖c1 y el blanco gana material, por ejemplo: 16...♖a7 17.♖xe7! ♖xe7 18.♕xd5 ♗d7 19.♘e5 y el negro es arrollado. Otra alternativa es 14...exd5 15.♘e2 seguido de

♘ed4, que ofrece al blanco una compensación dinámica a largo plazo, dado que el negro está descoordinado.

15.d6 ♘d5

La alternativa 15...cxb2 puede parecer fuerte, pero depende de si se encuentran las mejores jugadas. Esto normalmente significa que no dáis ninguna jugada por segura y buscáis otras opciones en cada movimiento. Aquí el blanco está cerca de la victoria tras 16.dxe7+ ♔xe7 17.♕c2! etc.

16.dxe7+ ♕xe7 17.♗e5!

Manteniendo la presión. No es fácil para el negro liberarse.

17.♕xd5? exd5 18.♗d6 ♗e6! 19.♗xe7+ ♔xe7 20.bxc3 ♖hc8 favorece al negro.

17...♗b7

17...cxb2 18.♗xb2 ♘c4 19.♗d4! con gran compensación por el peón. En la práctica, el blanco tendrá torre de ventaja en cinco o diez jugadas. Si juega con suficiente energía, esto se traducirá, en algún momento, en una ventaja permanente. 19.♗xg7+?! ♔xg7 20.♕xd5 exd5 21.♖xe7, con ligerísima ventaja, es la variante de Huzman.

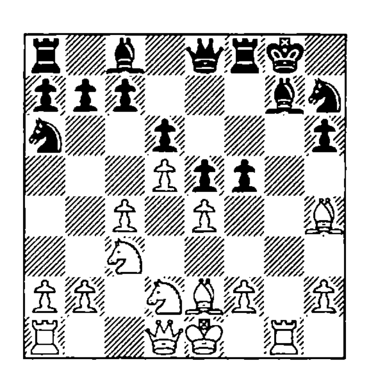
18.bxc3 ♖d8?! 19.♘d4 ♘c4? 20.♗xg7+! ♔xg7 21.♘f5+ exf5 22.♖xe7 ♘xe7 23.♕e2! ♘g6 24.♕xc4 ♖d2 25.♗b3 ♗d5 26.♕xa6 ♖d8 27.♗xd5 ♖8xd5 28.h3 ♘e5 29.a4 f4 30.a5 f3 31.♕b7 fxg2 32.a6 [1:0]

Ejercicio 60: Juegan las negras

Hoi-Aagaard

Liga Danesa 2003

Carsten Hoi es el último Gran Maestro danés. A pesar de que podía haber recibido el título en 1993, sólo se lo han concedido recientemente.



Juegan las negras

Aquí gasté 25 minutos intentando elegir entre los planes ...♘f6xe4 y ...♘c5xe4, en ambos casos intentando abrir paso a mi alfil de c8. Emocionalmente no estaba satisfecho. Tenía la sensación de que debía ser posible jugar algo que no forzara tanto, dado que ambos caballos blancos no tienen ningún otro sitio a donde ir aparte de e4. ¿Por qué debería ayudar a mi oponente a abrir el flanco de rey? Finalmente usé la técnica de las casillas ideales y descubrí la siguiente maniobra.

13...♘f6 14.♕c2 ♘h5!

La casilla f4 es el punto más débil en la posición del blanco. Ningún peón puede controlarlo (sin la ayuda del negro). Además, la casilla de f4 es un factor clave en la lucha por las casillas blancas del territorio del primer jugador. Carsten analizó ahora variantes del tipo 15.0-0-0 ♘f4 16.♖g3 ♘xe2 17.♘xe2 ♕h5. Resultaba que tras 18.♖dg1 ♖f7 19.♗f6! la variante sería rápidamente ganadora para el blanco; pero era igualmente fácil encontrar 17...f4! 18.♖gg1? ♕h5 y el negro gana pieza. Aparentemente, el blanco puede evitar la pérdida de material con 18.♖a3 ♕h5 19.♘f3 ♘c5 20.♘eg1, pero su posición no tiene buena pinta. Eventualmente, Carsten realizó una fuerte jugada, defendiendo la casilla de f4 a cambio de ceder la iniciativa.

15.♗g3 ♔h8 16.0-0-0 ♘b4!

Una vez más, incapaz de encontrar nada útil, hice una jugada algo inusual. No me

convenció 16...♘c5 17.b4!? ♘xe4 por las razones mencionadas antes (incluso aunque aquí tenga más sentido), por lo que decidí simplemente atacar su dama tan bien situada. El caballo todavía dispone de c5 como casilla ideal, pero ...♘c5 ganando tiempo, seguido de ...a7-a5, es todavía mejor. Así pues, tras...

17.♕b3 ♘a6!

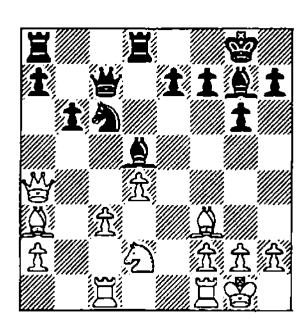
Simplemente volví atrás. Carsten tampoco encontraba nada útil tener la dama en b3, por lo que la partida acabó en tablas tras...

18.♕c2 ♘b4 [½-½]

Ejercicio 61: Juegan las negras

Johansson-Timmermans

Estocolmo 2003



El negro ha salido mejor de la apertura. Los peones blancos son débiles y están bajo control. Las blancas se equivocaron con su última jugada 17.♖ac1?.

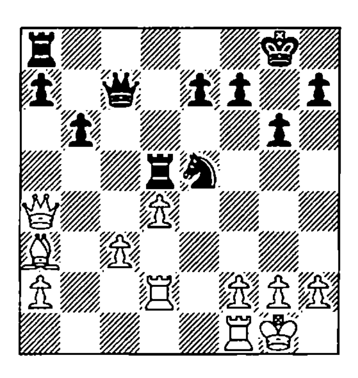
«*Este movimiento de torre causa problemas al blanco, aunque tras 17.♖fe1 estaría peor*». Los comentarios que se citan textualmente son del propio Ivo Timmermans.

«El negro tiene presión contra los peones de c3 y d4, y si los peones continúan bloqueados un poco más, el negro podrá aprovechar las casillas c4 y d5. Una jugada sólida podría ser 17...♖ac8, completando el desarrollo. Aún así, la solución al problema debería ser más fácil de encontrar si nos preguntamos qué piezas quiere cambiar el negro. En su versión más simplificada, el negro intenta llegar a un final de caballo bueno contra alfil malo (de casillas negras). Así pues, el negro quiere cambiar los alfiles de casillas blancas, así como el alfil restante por el caballo blanco. Cualquier cambio de piezas mayores también será bienvenido, por supuesto. Aquí las negras pueden forzar los acontecimientos con una jugada sutil»

17...♗h6

«Amenazar 18...♗xf3 asegura que las piezas correctas serán eliminadas del tablero. Tras la secuencia forzada 18.♖cd1 ♗xd2 19.♗xd5 ♖xd5 20.♖xd2 el negro puede elegir entre 20...♘e5 y 20...♘a5, consiguiendo un control total sobre las casillas blancas.»

18.♖cd1 ♗xd2 19.♗xd5 ♖xd5 20.♖xd2 ♘e5!?



Más tarde, cuando la excitación inicial en relación a esta jugada desapareció, comentamos si 20...♘a5, con ventaja posicional permanente, era una alternativa razonable a esta pequeña combinación (que parece ganar un peón, pero no más).

21.f4?

Como sucede a menudo, el blanco se derrumba bajo la presión de tener que enfrentarse repetidamente a problemas nuevos e imprevistos. Las alternativas eran las siguientes:

Las negras ganan tras 21.♖e2 ♘f3+!! 22.gxf3 ♖g5+ 23.♔h1 ♕f4 24.♕c6 ♖h5 25.♕xa8+ ♔g7,

lo que deja 21.♖e1! ♕xc3 22.♗b4 ♕c6 23.♕b3 (23.♕xc6 ♘xc6 24.♗xe7 ♖e8 25.♖de2 ♖xe7 26.♖xe7 ♘xe7 27.♖xe7 ♖xd4 28.♔f1 ♖a4 y el negro gana) 23...♘c4 24.♖c2 ♖xd4 25.♖xe7 a5 26.♗e1 ♖e8 27.♖ce2 ♖xe7 28.♖xe7 ♖e4 29.♖xe4 ♕xe4 con clara ventaja para el negro.

21...♘c4 22.♗c1

22.♖e2 ♖a5 es la triste realidad.

22...♘xd2 23.♗xd2 e6 24.g4 ♖c8 25.f5 gxf5 26.gxf5 ♖xf5 27.♖xf5 exf5 28.♕c2 ♕c6 29.♕d3 ♕e4 [0:1]

La edición inglesa de "Excelling at Chess" del Gran Maestro danés Jacob Aagaard resultó un éxito rotundo para un prolífico autor de libros de Ajedrez: fue proclamado Mejor Libro del año en 2002 por la prestigiosa ChessCafe; y su siguiente obra, "Excelling at Positional Chess" fue también aclamada por la crítica internacional. Para la edición en castellano, el autor ha seleccionado los capítulos más destacados de estas dos brillantes obras, creando un libro muy especial. Esta nueva edición se traducirá, al menos, a cuatro idiomas.

En esta obra Aagaard muestra grandes virtudes pedagógicas, dando infinidad de consejos prácticos y teóricos para jugadores de todos los niveles. El autor, que ha ejercido de entrenador durante muchos años, y que aporta muchas ideas propias, toma como referentes varias obras claves en la Bibliografía moderna, como: *"Los Siete Pecados Capitales" de Rowson, "Técnica del Jugador de Torneo", de Dvoretsky, "El Método en Ajedrez", de Dorfman y "Secretos de la Estrategia Moderna. Avances desde Nimzowitsch" de John Watson.*

Los argumentos del autor están bien elaborados, son amenos y, en muchos momentos, geniales. Sus exposiciones vienen apoyadas por múltiples ejemplos didácticos, finalizando el libro con una buena serie de ejercicios posicionales, donde las soluciones están explicadas con mucha claridad. En general, **el objetivo de Aagaard en este libro es el de ofrecer recursos prácticos al jugador de torneo y enseñarle a pensar sobre el tablero. Es un libro para leer y disfrutar.**



Director General: ***Alfonso Romero***
Diseños: ***Sonsoles Pérez Bárez***
Webmaster y Maquetación: ***Arturo Glez. Pruneda***